

**PERSEPSI SISWA KELAS VIII TERHADAP MEDIA GAMBAR
DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET
DI SMP N 2 BAMBANGLIPURO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Nur Erlinawati
NIM. 07601241003

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Persepsi Siswa Kelas VIII Terhadap Media Gambar dalam Pembelajaran Bola Basket Di SMP Negeri 2 Bambanglipuro “ yang disusun oleh Nur Erlinawati, NIM. 07601241003 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, April 2013

Pembimbing,



Nur Rohmah M, M. Pd.
NIP. 19731006 200112 2 001

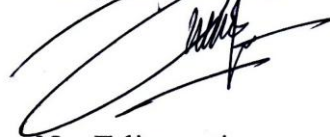
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, April 2013

Yang menyatakan,






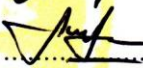
Nur Erlinawati

NIM. 07601241003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Persepsi Siswa Kelas VIII Terhadap Media Gambar dalam Pembelajaran Bola Basket Di SMP Negeri 2 Bambanglipuro “ yang disusun oleh Nur Erlinawati dengan NIM. 07601241003 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23-Juli-2013 dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nur Rohmah M, M. Pd	Ketua Penguji		25-7-13
Sujarwo, M. Or	Sekretaris Penguji		25-7-13
Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes	Penguji I (utama)		25-7-13
Saryono, M. Or	Penguji II (pendamping)		25-7-13

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M. S.
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

*“Jangan Menyerah Pada Kesulitan Karena Akan Ada Jalan Keluar yang
Terbaik”*

(Nur Erlinawati)

*Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka
mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.*

(QS. Ar Ra’d : 11)

“Man Saara Ala Darbi Washala”

Siapa yang berjalan di jalannya akan sampai di tujuan

(Rantau 1 Muara, Ahmad Fuadi)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini sebagai tanda terima kasih untuk:

- 1. Kedua orang tuaku: Bapak Moh. Halim dan Ibu Siti Qomariyah tercinta yang selama ini senantiasa membimbing, mendoakan dan mengarahkan untuk keberhasilan anaknya.*
- 2. Mbak Endah, mas Didik, mas Arif, mbak Rika dan adekku tersayang Rahmat Hidayat yang selalu memberi semangat.*

PERSEPSI SISWA KELAS VIII TERHADAP MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BOLABASKET DI SMP NEGERI 2 BAMBANGLIPURO

Oleh
Nur Erlinawati
07601241003

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik yang belum dapat memahami terhadap media yang diajarkan dalam proses pembelajaran dan belum diketahuinya persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP negeri 2 Bambanglipuro. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro yang berjumlah 118 anak. Uji Validitas menggunakan validitas butir yaitu mengkorelasikan skor yang ada dengan skor bagian total. Uji Reliabilitas Instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dan memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,950. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif. Secara rinci, sebanyak 8 siswa (6,78%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 26 siswa (22,03%) mempunyai persepsi kurang positif, 45 siswa (38,14%) mempunyai persepsi cukup positif, 30 siswa (25,42%) mempunyai persepsi positif, dan 9 siswa (7,63%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 38,14%, yaitu pada kategori cukup positif. Dengan demikian persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif.

Kata Kunci : *Persepsi, Media Gambar, SMP N 2 Bambanglipuro*

KATA PENGANTAR

Puji syukur di panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Persepsi Siswa Kelas VIII Terhadap Media Gambar dalam Pembelajaran Bola Basket Di SMP Negeri 2 Bambanglipuro “. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Disadari sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan berbagai pihak. Oleh karena itulah pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Rumpis Agus Sudarko, M.S., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk penelitian ini.
3. Bapak Amat Komari M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga yang telah memberikan ijin penelitian.
4. Bapak Suhadi, M.Pd., selaku penasehat akademik yang telah memberikan nasehat selama masa kuliah.
5. Ibu Nur Rohmah M, M.Pd, selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dukungan dan motivasi selama penyusunan skripsi.

6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Warsito, S.Pd selaku Kepala SMP N 2 Bambanglipuro dan bapak Sutadi, S.Pd Guru Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang telah memberikan izin untuk penelitian.
8. Adik-adik siswa kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro, Bantul.
9. Mariska, Bahana dan mas Putra yang telah menemani dan membantuku dalam pengambilan data dan penyelesaian tugas akhir ini.
10. Rekan seperjuangan: teman, sahabat, saudaraku kelas PJKR A 2007, terima kasih telah mengajarkan tentang arti persahabatan.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. Seseorang disana yang memotivasi dan membangkitkan lagi semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya dalam dunia pendidikan.

Yogyakarta, April 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Hlm
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat Persepsi.....	9
a. Pengertian Persepsi	9
b. Proses Pembentukan Persepsi.....	10
c. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Persepsi.....	12
2. Hakikat Media.....	14
a. Pengertian Media	14
b. Jenis- Jenis Media	15
3. Hakikat Media Gambar	16
a. Pengertian Media Gambar	16
b. Kelebihan Media Gambar	20
4. Pendidikan Jasmani	21
a. Pengertian Pendidikan Jasmani.....	21

b. Tujuan Pendidikan Jasmani	22
c. Media dalam Penjas	23
5. Hakikat Bola Basket	24
a. Pengertian Bola Basket	24
b. Teknik-Teknik Dasar dalam Bola Basket	24
6. Hakikat Pembelajaran	26
7. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran	27
a. Faktor Intern	27
b. Faktor Ektern	27
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	30
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	32
B. Definisi Operasional Variabel	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	35
1. Instrumen Penelitian	35
2. Uji Coba Instrumen	37
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data	41
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi, Subjek, Waktu Penelitian	43
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	43
2. Deskripsi Subjek Penelitian	43
3. Deskripsi Waktu Penelitian	43
B. Hasil Penelitian	43
1. Faktor Internal	46
2. Faktor Eksternal	59
C. Pembahasan	72
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	77
B. Implikasi Penelitian	77
C. Keterbatasan Penelitian	78
D. Saran-saran	79
 DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi kisi pernyataan.....	36
Tabel 2. Skala skor.....	41
Tabel 3. Kategorisasi Persepsi Siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bola basket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro	42
Tabel 4. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi Siswa Kelas VIII Terhadap Media Gambar Dalam Pembelajaran Bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro	44
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro	45
Tabel 6. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Internal.....	47
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Internal.....	48
Tabel 8. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Memperjelas Penyampaian Materi.....	50
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Memperjelas Penyampaian Materi.....	50
Tabel 10. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Penyampaian Materi secara Sistematis dan Logis.....	52

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro Berdasar Faktor Penyampaian Materi Secara Sistematis dan Logis.....	53
Tabel 12. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro Berdasar Faktor Menambah Kemampuan Memahami Materi.....	55
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro Berdasar Faktor Menambah Kemampuan Memahami Materi	55
Tabel 14. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro Berdasar Faktor Meningkatkan Prestasi .	57
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro Berdasar Faktor Meningkatkan Prestasi	58
Tabel 16. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi Siswa Kelas VIII Terhadap Media Gambar Dalam Pembelajaran Bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Eksternal	60
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Eksternal	61
Tabel 18. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Mengorganisasikan Media, Alat dan Fasilitas	63
Tabel 19. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Mengorganisasikan Media, Alat dan Fasilitas	63
Tabel 20. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Penggunaan Bahasa yang Komunikatif	65

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Penggunaan Bahasa yang Komunikatif	66
Tabel 22. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Memperlancar Proses Pembelajaran dan Penguasaan Kelas	68
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Memperlancar Proses Pembelajaran dan Penguasaan Kelas	68
Tabel 22. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Menggunakan Waktu Secara Efektif	70
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Menggunakan Waktu Secara Efektif.....	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Histogram Persepsi Siswa Kelas VIII Terhadap Media Gambar Dalam Pembelajaran Bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro	46
Gambar 2. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Internal.....	49
Gambar 3. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Memperjelas Penyampaian Materi	51
Gambar 4. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro Berdasar Faktor Penyampaian Materi Secara Sistematis dan Logis.....	54
Gambar 5. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Menambah Kemampuan Memahami Materi	56
Gambar 6. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Meningkatkan Prestasi....	59
Gambar 7. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Eksternal	62
Gambar 8. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Mengorganisasikan Media, Alat, dan Fasilitas	64
Gambar 9. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Penggunaan Bahasa yang Efektif.....	67

Gambar 10.Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Memperlancar Proses Pembelajaran dan Penguasaan Kelas	69
Gambar 11.Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Menggunakan Waktu Secara Efektif	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS.....	83
Lampiran 2. Surat Permohonan Ijin dari Fakultas.....	84
Lampiran 3. Surat Keterangan Ijin Penelitian dari Provinsi.....	85
Lampiran 4. Surat Keterangan Ijin Penelitian dari Bappeda Bantul	86
Lampiran 5. Surat Keterangan telah melakukan Penelitian.....	87
Lampiran 6. Angket Uji Instrumen dan Pengambilan Data.....	88
Lampiran 7. Uji coba angket penelitian	89
Lampiran 8. Analisis Validitas dan Reabilitas.....	92
Lampiran 9. Angket Penelitian.....	95
Lampiran 10. Statistik Frekuensi Data.....	98
Lampiran 11. Data Penelitian.....	108
Lampiran 12. Silabus.....	111
Lampiran 13. Foto Dokumentasi.....	113
Lampiran 14. RPP.....	115

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah suatu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki posisi penting karena sumbangannya yang khas terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani sedikit berbeda dengan proses pembelajaran mata pelajaran yang lain dalam mencapai tujuannya. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, pelaksanaan pembelajaran memiliki metodik pembelajaran yang spesifik dengan bentuk kegiatan aktivitas jasmani dan dalam pelaksanaan pembelajaran lebih menitik beratkan pada kegiatan siswa yang mengarah pada ranah psikomotor. Sedangkan pembelajaran dari mata pelajaran selain pendidikan jasmani, kebanyakan pelaksanaan terjadi di dalam ruangan atau kelas dengan pelaksanaan pembelajaran lebih banyak kepada ranah kognitif dan ranah afektif.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (BSNP, 2006: 177).

Proses pembelajaran merupakan proses yang berhubungan dengan cara mengajar guru dalam menyampaikan suatu materi dan bagaimana peserta didik mampu mengerti dan paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu proses pembelajaran sangat penting artinya dalam menyampaikan suatu materi dan sosialisasi dalam proses pembelajaran. Sehingga bisa tercapai tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Banyak faktor yang mempengaruhi dalam keberhasilan proses pembelajaran, diantaranya menurut Slameto (2010: 54), ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. 1) Faktor *Intern* terdiri dari: a) Faktor Jasmaniah antara lain, faktor kesehatan, dan cacat tubuh. b) Faktor Psikologi yaitu, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. c) Faktor Kelelahan Faktor kelelahan sangat mempengaruhi hasil belajar, agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan. 2) Faktor *Ekstern* terdiri dari: a) Faktor Keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. b) Faktor Sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. c) Faktor Masyarakat, seperti

kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat. Menurut Purwanto (1996: 107), hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik.

1) Faktor dalam yaitu faktor fisiologi yang terdiri dari kondisi fisik dan kondisi panca indera, dan faktor psikologi yang terdiri dari bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif. 2) Faktor luar yaitu dari lingkungan baik alam maupun sosial, dan instrumental yang terdiri atas kurikulum/ bahan ajar, guru, sarana dan fasilitas, serta administrasi/ manajemen. Dalam pembelajaran penjas media yang digunakan sangatlah penting untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.

Ada beberapa jenis media, yaitu media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Menurut Oemar Hamalik (1982: 63), jenis-jenis dari media gambar/grafis adalah:

1. Papan tulis, Buletin *board* dan *Display*
2. Gambar dan Ilustrasi fotografi
3. Slide dan Filmstrip
4. Film dan Gambar hidup
5. Rekaman Pendidikan
6. Radio Pendidikan
7. Televisi Pendidikan
8. Peta dan Globe

Pemilihan dalam pemakaian media merupakan hal yang berpengaruh terhadap kelancaran dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Pada dasarnya pemilihan media secara tepat harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi siswa, materi, dan kemampuan

guru mengenai media, sehingga proses pembelajaran akan berjalan makin lancar dan pencapaian hasil akan lebih maksimal.

Walaupun kriteria pemilihan yang tepat sudah ada, tetapi penerapannya dalam proses pembelajaran masih kurang. Salah satu sebab dikarenakan siswa tidak mudah memahami pembelajaran secara cepat. Oleh karena itu, guru juga harus memahami mengenai kriteria pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran.

Media grafis merupakan jenis media yang paling mudah digunakan, khususnya media gambar. Menurut Oemar Hamalik (1982: 57), gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Menurut Oemar Hamalik (1982: 81), media gambar memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media gambar yaitu sifatnya konkrit, dapat mengatasi ruang dan waktu, dapat mengatasi kekurangan daya mampu panca indera, dapat menjelaskan sesuatu masalah, murah dan mudah didapat, mudah digunakan untuk perseorangan ataupun untuk kelompok siswa. Kekurangan media gambar adalah hanya menekankan persepsi indera mata dan kemungkinan kelas akan penuh dengan gambar-gambar. Selain itu kekurangan yang lain yaitu jika bendanya kompleks kurang efektif untuk pembelajaran dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Dari pengamatan di sekolah-sekolah yang ada terutama di daerah Kecamatan Bambanglipuro, Kabupaten Bantul, saat pembelajaran pendidikan jasmani, dalam pembelajaran siswa masih kurang memahami

pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Para guru pendidikan jasmani lebih banyak melakukan pengajaran hanya menggunakan diri mereka sendiri sebagai satu-satunya sumber belajar, yaitu dengan melakukan demonstrasi gerak yang selanjutnya siswa mencoba menirukan gerakan tersebut. Hal tersebut dianggap kurang efektif karena membatasi kreatifitas dan daya pikir siswa untuk memahami materi, dan juga siswa menjadi cenderung pasif dengan pemberian materi.

Media gambar walaupun jarang digunakan, akan tetapi di kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro Kecamatan Bambanglipuro, Kabupaten Bantul media sudah mulai digunakan untuk membantu para siswa dalam memahami materi. Dari hasil pengamatan penulis di lapangan terlihat keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sangat besar. Hal ini dimungkinkan karena siswa merasa lebih tertarik dan tertantang dengan adanya penggunaan media gambar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Meski demikian, masih belum di ketahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media gambar, bagaimana pengaruhnya terhadap persepsi siswa.

Salah satu materi yang menggunakan media gambar adalah materi bola basket. Proses pembelajaran bola basket pada dasarnya bertujuan agar siswa mengetahui dan memahami teknik-teknik yang benar dalam bola basket. Sehingga penggunaan media gambar dipandang mampu membantu siswa untuk mencapai hal tersebut. Sebelum menggunakan media, pelaksanaan pembelajaran hanya bersumber dari demonstrasi gerak dari

guru, sehingga banyak siswa yang kurang paham terhadap teknik-teknik yang sebenarnya dan banyak yang melakukan dengan salah tanpa mengetahui teknik yang benar.

Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media gambar pada bola basket yaitu dengan pembukaan sedikit penjelasan materi dari guru, yang kemudian siswa memperhatikan gambar mengenai materi bola basket yang disampaikan. Dengan sedikit contoh gerakan dari guru, siswa kemudian melakukan gerakan yang berdasarkan contoh, yang diperjelas dengan menggunakan media gambar, sehingga siswa lebih paham dan jelas terhadap materi yang diajarkan, dan diharapkan prestasi pelajaran pendidikan jasmani dapat meningkat.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP 2 Bambanglipuro juga terdapat sedikit hambatan. Hambatan yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani adalah bagaimana guru itu sendiri mampu menarik perhatian siswa agar semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya media dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis merasa tertarik untuk mencari jawaban apakah para siswa tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar pada bola basket.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka berbagai permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih ada guru penjas yang jarang menggunakan media dalam pembelajaran.
2. Sarana dan prasarana yang digunakan saat pembelajaran penjas di SMPN 2 Bambanglipuro masih kurang.
3. Peserta didik belum dengan maksimal memahami pembelajaran saat pembelajaran berlangsung.
4. Belum diketahuinya persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bola basket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah ini penting untuk memberikan arahan yang jelas dalam proses penelitian. Selain itu karena keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan kemampuan penulis, maka dalam penelitian ini tidak membahas semua permasalahan yang berkaitan dengan judul diatas.

Pada penelitian ini permasalahan hanya pada masalah persepsi siswa kelas VIII terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran bola basket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Seberapa positif persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bola basket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bola basket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Secara Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan jasmani.
 - b. Dapat dijadikan bahan kajian penelitian selanjutnya, sehingga hasilnya lebih mendalam.
2. Kegunaan Secara Praktis
 - a. Bagi pihak guru, informasi ini nantinya bisa dijadikan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani agar lebih baik.
 - b. Bagi peneliti sebagai calon guru pendidikan jasmani agar ke depannya nanti mampu mengadakan proses pembelajaran pendidikan jasmani yang optimal.
 - c. Bagi siswa SMP Negeri 2 Bambanglipuro agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Persepsi

a) Pengertian Persepsi

Persepsi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah (1) Tanggapan penerimaan langsung dari suatu serapan; (2) proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca indera (Depdikbud, 1991: 759). Menurut Atkinson dan Hilgard (1997: 201), “Persepsi adalah proses dimana individu mengorganisasi dan menafsirkan pola stimulus dalam lingkungan”.

Sedangkan J.P. Chaplin (1997: 358), berpendapat persepsi meliputi :

(1) proses mengetahui atau mengenali objek dan kejadian objektif dengan bantuan indera; (2) kesadaran dan proses-proses organis (3) suatu kelompok pengindraan dengan menambahkan arti-arti yang berasal dari pengalaman di masa lalu; (4) variabel yang menghalangi atau ikut campur tangan, berasal dari kemampuan organisme untuk melakukan pembendaan di antara perangsang-perangsang; (5) kesadaran intuitif mengenai kebenaran langsung atau keyakinan yang serta merta mengenai sesuatu. Jadi, persepsi berkenaan dengan perlakuan seseorang terhadap informasi tentang suatu objek yang masuk pada dirinya (diterimanya) melalui pengamatan dengan menggunakan indera-indera yang dimilikinya.

Menurut Bimo Walgito (1997: 53), “persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh pengindraan, yaitu merupakan proses yang berwujud diterimanya stimulus oleh individu melalui reseptornya. Namun proses itu tidak berhenti sampai situ saja, melainkan stimulus itu diteruskan ke pusat susunan syaraf yaitu

otak, dan terjadilah proses psikologis, sehingga individu menyadari apa yang dilihat, apa yang didengar dan sebagainya, individu mengalami persepsi”.Setelah persepsi terjadi maka individu akan mengenal dan memahami serta menilai suatu objek. Bimo Walgito (1990: 54) menyatakan agar individu dapat menyadari adanya persepsi maka ada beberapa faktor yang harus dipenuhi yaitu:

1) Adanya Objek yang Dipersepsikan

Objek akan menimbulkan stimulus yang bisa berasal dari dalam dan luar. Stimulus akan mengalami kontak langsung dengan alat indera atau syaraf penerima (sensorik) yang bekerja sebagai reseptor.

2) Alat Indera atau Reseptor

Stimulus yang diterima reseptor akan dibawa ke pusat susunan syaraf atau otak yang selanjutnya akan dikoordinasikan.

3) Adanya Perhatian

Perhatian merupakan langkah peristiwa dari proses persepsi, tanpa perhatian, maka tidak akan terjadi persepsi.

Dari teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan proses aktif dari setiap individu yang mengorganisasikan dan menafsirkan pola stimulus dalam lingkungan, kemudian berupaya menginterpretasikan yang diamati secara selektif, untuk selanjutnya individu akan mengadakan seleksi apakah stimulus itu berguna atau tidak baginya dan menentukan mana yang terbaik.

b) Proses Pembentukan Persepsi

Menurut Sondang P. Siagian (1994: 100) “persepsi dapat dipahami dengan melihatnya sebagai suatu proses melalui mana seseorang mengorganisasikan dan menginterpretasikan kesan-

kesan sensorinya dalam usaha memberi makna tertentu pada lingkungannya. Proses timbulnya persepsi didahului oleh timbulnya stimulus berupa, kejadian atau informasi. Semua itu oleh indera manusia selanjutnya akan berpengaruh terhadap perilaku seseorang sebagai reaksi adanya stimulus. Secara alur dapat dikemukakan bahwa proses terjadinya persepsi adalah sebagai berikut:

- 1) Stimulus mengenai alat indera, ini merupakan proses bersifat kealaman.
- 2) Stimulus kemudian dilangsungkan ke otak oleh syaraf sensori, proses ini merupakan proses sensori.
- 3) Di otak sebagai pusat susunan syaraf terjadinya proses yang akhirnya individu dapat menyadari atau mempersepsi tentang apa yang diterima melalui indera. Proses yang terjadi dalam otak merupakan proses psikologis”

Menurut Miftah Thoha (2003: 145), Proses terbentuknya persepsi didasari pada beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Stimulus atau Rangsangan
Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus atau rangsangan yang hadir dari lingkungannya.
- 2) Registrasi
Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syaraf seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya. Seseorang dapat mendengarkan atau melihat informasi yang terkirim kepadanya, kemudian mendaftarkan semua informasi yang terkirim kepadanya tersebut.
- 3) Interpretasi
Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi tersebut bergantung pada cara pendalaman, motivasi dan kepribadian seseorang.

Dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah anggapan seseorang terhadap sesuatu. Anggapan tersebut muncul setelah seseorang menerima informasi ataupun stimulus yang telah dialami sebelumnya untuk dijadikan suatu referensi dalam bertindak. Meskipun persepsi muncul secara disadari ataupun tidak disadari oleh seseorang.

c) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Persepsi bukan hanya sekedar proses penginderaan saja, tetapi juga proses pengorganisasian dan penilaian yang bersifat psikologis. Menurut Irwanto yang dikutip Muhamad Rum (2006: 10), faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi adalah :

- 1) Perhatian selektif tidak semua rangsang diterima tetapi memusatkan perhatian dan seleksi terhadap rangsang tertentu.
- 2) Ciri-ciri rangsang intensitas rangsang yang paling kuat dan paling besar akan mendapatkan perhatian yang paling besar.
- 3) Nilai-nilai kebutuhan individu, persepsi seseorang antara satu dengan yang lain tidak semua tergantung nilai hidup dan kebutuhannya.
- 4) Pengalaman terdahulu sangat mempengaruhi bagaimana seseorang mempersepsi dunia sekitarnya.

Adapun secara umum dapat dituliskan faktor yang mempengaruhi persepsi menurut (Fatah Syukur: 2006), antara lain:

- 1) Faktor internal yaitu dari pelaku persepsi yang meliputi faktor biologis/ jasmani dan faktor psikologis. Faktor psikologis meliputi perhatian. Sikap motif, minat, pengalaman, dan pendidikan.
- 2) Faktor eksternal yaitu dari luar individu/pelaku persepsi yang meliputi objek sasaran dan situasi / lingkungan di mana persepsi berlangsung.

- 3) Selain hal tersebut di atas yang paling penting bagi terbentuknya persepsi seorang adalah informasi.

Berdasarkan pendapat di atas disampaikan bahwa faktor yang mempengaruhi persepsi adalah faktor internal atau individu dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor psikologis yaitu perhatian, minat, dan pengalaman, sedangkan faktor eksternal meliputi petunjuk-petunjuk yang bisa diamati dalam pembelajaran pendidikan jasmani antara lain guru, teman, metode mengajar, materi, sarana dan prasarana, dan lingkungan sekolah. Dari faktor-faktor inilah seseorang dapat mempersepsikan suatu objek yang sama tetapi hasil dari mempersepsikan berbeda.

Menurut David Krech dan Richard S. Crutchfield seperti dikutip Rahmat Jalaludin (2001: 235), menyebutkan persepsi dipengaruhi oleh faktor *funksional* dan faktor *struktural*. *Faktor fungsional* atau faktor personal adalah faktor-faktor yang berkaitan dengan pemahaman individu terhadap dampak dari stimuli yang dihasilkan, atau biasa disebut manfaat yang diperoleh dari stimuli yang dihasilkan, sedangkan faktor *struktural* atau faktor *situasional* adalah *faktor eksternal* yang mempengaruhi pemahaman individu terhadap stimuli yang ada. Dalam hal ini penelitian yang ingin dicapai adalah struktur dari pendidikan jasmani yaitu pelaksanaan pendidikan jasmani dan kurikulum pendidikan jasmani.

Dari uraian di atas dapat digambarkan bahwa persepsi dapat diketahui melalui dua faktor yaitu *funksional* yang meliputi

perkembangan motorik atau fisik, perkembangan mental perkembangan intelegensi, perkembangan keperibadian, dan perkembangan sosial. Adapun untuk faktor struktural meliputi pelaksanaan pendidikan jasmani dan kurikulum pendidikan jasmani. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan proses rangsangan dari luar melalui alat penginderaan diteruskan ke pusat otak untuk diadakan, penyaringan, pengorganisasian sehingga dapat diinterpretasikan atau diungkapkan dalam bentuk sikap atau perilaku.

2. Hakikat Media

a) Pengertian Media

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) yang dikutip oleh Agus S. Suryobroto (2001: 15), bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya, media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Menurut Gagne yang dikutip oleh Agus S. Suryobroto (2001: 14), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Menurut Oemar Hamalik (1982: 23), media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut M.

Karshall McLuhan yang dikutip oleh Harjanto (1997: 246), media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkan mempengaruhi orang lain yang tidak melakukan kontak langsung dengan dia.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian subjek atau siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lancar.

b) Jenis-Jenis Media

Menurut Agus S. Suryobroto (2001: 17-19) media pembelajaran yang digunakan di Indonesia ada beberapa macam, yaitu:

1) Media grafis

Media grafis termasuk media visual, seperti media yang lain berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis antara lain: a) Gambar/Foto, b) Sketsa, c) Diagram, d) Kartun, e) Poster, f) Papan Flanel, g) Papan Buletin.

2) Media audio

Media audio merupakan media yang berkaitan dengan pendengaran atau suara. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang auditif baik verbal maupun nonverbal.

Jenisnya: a) Radio, b) Alat Perekam Pita Magnetic, c) Laboratorium Bahasa.

3) Media Proyeksi Diam: a) Film Bingkai, b) Film Rangkai, c) Media Transparansi, d) Proyektor Tak Tembus Pandang, e) Mikrofis, f) Film, g) Film Gelang, h) Televisi, i) Permainan Dan Stimulus.

Menurut Oemar Hamalik (1982: 63), jenis-jenis media antara lain: 1) Papan tulis, Buletin *Board Dan Display*, 2) Gambar dan Ilustrasi Fotografi, 3) *Slide dan Filmstrip*, 4) Film atau Gambar Hidup, 5) Rekaman Pendidikan, 6) Radio Pendidikan, 7) Televisi Pendidikan, 8) Peta atau Globe.

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran bisa berupa media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Pada media proyeksi berbentuk seperti film, ilustrasi fotografi, dan lain sebagainya.

3. Hakikat Media Gambar

a) Pengertian Media Gambar

Menurut Oho Garha (1983: 29), gambar yang dibuat hendaknya lebih berfungsi sebagai media pembelajaran dari pada fungsi yang lainnya. Gambar yang digunakan dalam pembelajaran harus lebih mengutamakan keseluruhan bentuk dari pada bagian-bagian kecilnya karena dapat memberikan kejelasan tentang bentuk yang ditampilkan.

Untuk dapat membuat media gambar yang efektif para guru penjas harus mempunyai tujuan yang jelas, pasti, dan terperinci kegunaannya. Dengan menggunakan gambar sebagai visual maka salah satu hal yang tidak boleh dilupakan yaitu bahwa tingkat pemahaman anak terhadap gambar berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya, jadi disinilah peran guru penjas diperlukan untuk menyatukan pandangan atau perhatian mereka yang berbeda-beda. Nilai sebuah gambar justru tergantung dari bagaimana seseorang menyerap makna yang terkandung di dalamnya. Media gambar yang digunakan tentu ada hubungannya dengan pelajaran yang sedang digarap atau masalah yang sedang dihadapi. Kita harus dapat menggerakkan minat anak yang sedang melihat gambar untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam pemikirannya. Diharapkan dari gambar bisa lahir diskusi yang cerdas dan menarik.

Media gambar atau biasa disebut media visual menurut Oemar Hamalik (1982: 57) gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Menurut Agus S. Suryobroto (2001: 17): Media gambar memiliki kelebihan dan kekurangan. Media gambar memiliki kelebihan, yaitu sifatnya konkrit, dapat mengatasi ruang dan waktu, dapat mengatasi pengamatan mata, dapat memperjelas masalah, murah dan mudah. Kelemahan media

gambar adalah hanya menekankan persepsi indera mata, jika bendanya kompleks kurang efektif untuk pembelajaran, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Menurut Amir Hamzah Sulaiman (1985: 29), supaya gambar mencapai tujuan semaksimal mungkin sebagai alat visual, gambar itu harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu, yaitu :

- 1) Media gambar bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk dapat diperhatikan detailnya.
- 2) Apa yang tergambar cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang diperbaiki.
- 3) Media gambar benar atau autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa dengan keadaan yang sebenarnya.
- 4) Media gambar sederhana, jangan terlalu rumit.
- 5) Media gambar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
- 6) Warna maupun tidak mutlak dapat meninggalkan nilai sebuah gambar, menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya.
- 7) Ukuran perbandingan dalam membuat media gambar diperhatikan pula.

Menurut Arief S. Sadiman (2003: 31-32), syarat-syarat memilih media gambar adalah:

- 1) Autentik.
- 2) Sederhana.
- 3) Ukuran relatif.
- 4) Media gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.
- 5) Tidak semua media gambar yang bagus merupakan media yang bagus pula, yang penting sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Syarat-syarat memilih media gambar yang baik adalah :

- 1) Media gambar itu bagus, jelas, menarik, dan sederhana. Sehingga mempermudah siswa dalam belajar. Dengan melihat media gambar yang sederhana namun cukup jelas untuk dipelajari, siswa akan cepat memahami dan mengerti. Dengan demikian siswa akan memberikan tanggapan yang baik tentang hal yang dipelajarinya.

- 2) Apa yang tergambar cukup baik dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari. Jangan sampai perhatian siswa bercabang hanya karena pemberian media gambar yang tidak sesuai. Hal ini hanya akan menyebabkan perbedaan persepsi tiap anak tentang hal yang sedang dipelajari. Untuk itu penggunaan media gambar harus benar-benar cocok atau sesuai dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 3) Autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa dengan kenyataan sebenarnya. Apa yang digambarkan harus dengan keadaan yang nyata. Hal ini akan dapat memberikan pengalaman visual yang nyata pada anak didik. Apa yang ia lihat pada media gambar akan sama apabila ia melihat secara langsung atau melakukan sendiri.
- 4) Media gambar sebaiknya mengandung gerak. Anak akan lebih tertarik dan lebih memahami gambar yang kelihatannya sedang melakukan sesuatu atau sedang bergerak. Sehingga dengan melihat media gambar itu siswa akan menjadi tahu apa yang seharusnya mereka lakukan.
- 5) Ukuran perbandingan dalam membuat media gambar perlu diperhatikan. Jangan sampai siswa bingung karena perbandingan gambar yang tidak sesuai atau tidak profesional.

Jadi media gambar yang efektif adalah media gambar yang sesuai dengan tujuan pengadaannya. Untuk dapat membantu media gambar yang efektif guru harus mempunyai tujuan yang jelas, pasti dan terperinci kegunaannya. Penggunaan media gambar sebagai alat bantu visual dalam proses komunikasi pendidikan adalah satu hal yang tidak boleh dilupakan, bahwa tidak semua pemahaman siswa terhadap suatu gambar itu sama sehingga disinilah peran guru yaitu harus mampu menyatukan pandangan atau persepsi siswa yang berbeda-beda tersebut. Oleh sebab itu diperlukan pemahaman yang lebih dari seorang guru dalam membawakan suatu materi yang dibantu dengan media gambar.

Guru juga harus memahami bahwa media gambar yang diberikan dalam suatu kegiatan pembelajaran haruslah sesuai tujuan pembelajaran sehingga memperlancar proses pembelajaran.

b) Kelebihan Media Gambar

Sebagai media pembelajaran, gambar memiliki kelebihan seperti yang diungkapkan oleh Jhon Latuheru (1988: 41) yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam bentuk-bentuk yang lebih realistik.
- 2) Dapat dengan mudah ditemukan dan murah.
- 3) Mudah penggunaannya.
- 4) Dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan.
- 5) Menghemat waktu dan tenaga guru, dan gambar diam dapat menarik perhatian seseorang.

Arief S. Sadiman, dkk (2003: 29-30), menyebutkan beberapa kelebihan media gambar adalah sebagai berikut: 1) Sifatnya konkrit, 2) Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, 4) Dapat memperjelas suatu masalah, 5) Murah harganya, dan 6) Mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan alat khusus.

Menurut Amir Hamzah Sulaiman (1988: 34) kelebihan-kelebihan media gambar antara lain media gambar mudah diperoleh:

- 1) Media gambar mudah penggunaannya
- 2) Penggunaan media gambar menggunakan hal yang wajar dalam proses pembelajaran
- 3) Koleksi media gambar dapat diperbanyak dan diperbesar
- 4) Mudah mengatur pilihan dalam suatu pembelajaran

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media gambar adalah:

- 1) Bersifat konkrit atau jelas sehingga gambar dapat menjelaskan ide-ide yang bersifat abstrak menjadi bentuk yang realistik.
- 2) Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu.
- 3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Mudah menggunakannya.
- 5) Dapat digunakan pada semua tingkat usia.

Media Gambar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media gambar yang ditaruh di papan atau stereoform berukuran 45 x 60 cm.



Gambar 1.1 Media Pembelajaran

4. Pendidikan Jasmani

a) Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan secara keseluruhan, yang dalam

pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani. Menurut Abdul Ghafur yang dikutip oleh Arman Abdullah dan Agus Manadji (1994: 5), pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak.

Menurut Williams yang dikutip oleh Arma Abdullah dan Agus Manadji (1994: 3), menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah semua aktifitas manusia yang dipilih jenisnya dan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Yang dipilih itu haruslah yang memberikan sumbangan bagi kehidupan sehari-hari dan memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk menimbulkan sifat toleransi, ramah, baik hati, suka menolong dan bahkan mempunyai kepribadian yang kuat.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan secara keseluruhan dan dalam pelaksanaannya menggunakan aktivitas jasmani untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmaniah, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan berkesinambungan.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut buku Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006: 294) bahwa tujuan dari pendidikan jasmani diantaranya adalah membantu siswa untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan pemahaman positif agar dapat:

- 1) Tercapainya pertumbuhan dan kesegaran jasmani khususnya tinggi dan berat badan yang harmonis.
- 2) Terbentuknya sikap dan perilaku disiplin, jujur, mengikuti peraturan yang berlaku.
- 3) Menyenangi aktifitas jasmani yang dapat dipakai untuk pengisian waktu luang dan kebiasaan hidup sehat.
- 4) Mengerti manfaat pendidikan jasmani dan kesehatan dan tercapainya kemampuan dalam penampilan gerak yang lebih baik serta seksama.
- 5) Meningkatkan kesehatan, kesegaran jasmani ketrampilan gerak dasar olahraga.

b. Media dalam Penjas

Pada hakikatnya media sangat digunakan dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran penjas. Tujuan penggunaan media yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran. Seperti halnya pada pembelajaran penjas, media sangat diperlukan karena dengan adanya media proses pembelajaran bisa berlangsung dengan lancar dan sesuai pencapaian indikator pembelajaran. Bisa dibayangkan apabila dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media. Proses pembelajaran akan tidak lancar, guru akan kebingungan dalam

memberikan materi seperti halnya pemberian contoh kepada siswa. Begitu pula pada siswa yang akan sulit memahami apabila media terbatas dan bahkan tidak ada. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (2006: 195) menyebutkan berbagai macam ruang lingkup olahraga yang akan dipelajari. Seperti yaitu diantaranya ada permainan bola kecil, permainan bola besar, atletik, akuatik, aktivitas senam, aktivitas ritmik, pengembangan diri, dan aktivitas luar kelas.

Penggunaan media bisa dalam bentuk sarana ataupun prasarana. Pada pembelajaran penjas media yang sering digunakan yaitu diantaranya pada sarana seperti bola, kapur, hong, dan berbagai alat penunjang lainnya sedangkan pada prasarana yaitu berupa lapangan. Pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sering disebutkan akan hal penggunaan media yang digunakan saat pembelajaran. Dalam hal ini sekolah yang mampu bahwa sanya media sering ditambahkan dalam bentuk media visual yaitu berupa video ataupun gambar berjalan. Sehingga siswa menjadi tertarik dan mudah memahami gerakan yang akan dipelajari dengan benar. Saat pelaksanaan pembelajaran di lapangan dengan media visual yaitu berupa media gambar sangat sesuai.

5. Hakikat Bola Basket

a) Pengertian Bola Basket

Bola basket merupakan cabang olah raga beregu dimana bola basket dimainkan oleh dua regu yang terdiri atas lima pemain untuk masing-masing regu dengan tujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya. Seperti dijelaskan dalam peraturan permainan yaitu sebagai berikut :

“Bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima pemain, setiap regu berusaha untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan yang mencegah regu lawan memasukkan bola atau mencetak angka. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digilingkan atau dipantulkan (*dribble*) ke segala arah sesuai dengan peraturan “ (Perbasi, 1994).

b) Teknik-Teknik Dasar Dalam Bola Basket

Dalam permainan bola basket pada dasarnya terdapat dua teknnik yaitu (1) Teknik dasar yang meliputi teknik tanpa bola dan teknik dasar dengan bola, (2) Teknik lanjutan yang meliputi teknik bertahan dan teknik menyerang.

Sedangkan Ambler (1982: 9), membagi menjadi 5 unsur kelompok keterampilan dasar pada permainan bola basket yaitu :

1. Mengoper / menangkap
2. *Dribbling* (memantulkan)
3. *Shooting* (menembak)
4. Mengamankan bola dari musuh
5. Melompat

Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa pada permainan bola basket terdiri dari teknik, taktik, dan strategi. Untuk menjadi pemain bola basket yang dapat diandalkan tentunya ketiga unsur tersebut di atas harus benar-benar dikuasai. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Perbasi bahwa: “ untuk menjadi pemain bola basket yang baik maka harus diperhatikan mengenai latihan peningkatan kualitas fisik, keterampilan dasar yang dikaitkan dengan latihan fisik, latihan teknik dan latihan yang terkait dengan sistem pertahanan dan penyerangan dan latihan strategi “ (Perbasi, 1990: 4)

6) **Hakikat Pembelajaran**

Menurut Oemar Hamalik (2008: 57), pembelajaran diartikan sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, pelengkap, dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, *slide*, dan film, audio, dan *video tape*.

Menurut Wawan Rachman (1999: 1-10) pembelajaran adalah pelakuan yang bertujuan untuk mengingatkan peserta didik dengan metode, media, dan pendekatan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pengertian di atas, maka dapat ditegaskan bahwa Pembelajaran merupakan proses dalam pendidikan, proses pendidikan adalah proses transformasi perubahan kemampuan potensial individu peserta didik menjadi kemampuan nyata untuk meningkatkan taraf hidupnya lahir dan batin. Proses pembelajaran adalah suatu sistem yang meliputi komponen yang membentuk satu kesatuan. Adapun komponen yang membentuk satu kesatuan tersebut adalah tujuan pengajaran, bahan atau materi pengajaran, kegiatan pembelajaran, alat dan fasilitas pembelajaran, dan evaluasi atau penilaian.

7) **Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran**

Menurut Slameto (2010: 54) ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

- a. Faktor *Intern* terdiri dari: a) Faktor Jasmaniah antara lain, faktor kesehatan, dan cacat tubuh. b) Faktor Psikologi yaitu, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. c) Faktor Kelelahan Faktor kelelahan sangat mempengaruhi hasil belajar, agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

- b. Faktor *Ekstern* terdiri dari: a) Faktor Keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. b) Faktor Sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. c) Faktor Masyarakat, seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Purwanto (1996: 107), hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik. 1) Faktor dalam yaitu faktor fisiologi yang terdiri dari kondisi fisik dan kondisi panca indera, dan faktor psikologi yang terdiri dari bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif. 2) Faktor luar yaitu dari lingkungan baik alam maupun sosial, dan instrumental yang terdiri atas kurikulum/ bahan ajar, guru, sarana dan fasilitas, serta administrasi/ manajemen. Jadi dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor dari luar peserta didik. Faktor dari dalam diri peserta didik berupa

kondisi fisik, kondisi panca indera, dan faktor psikologi yang terdiri dari motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi dan kemampuan kognitif. Faktor dari luar peserta didik yaitu dari lingkungan baik alam, sosial maupun instrumental yang terdiri atas kurikulum/ bahan ajar, guru, sarana dan fasilitas, serta administrasi/ manajemen.

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang hampir sama atau mirip dengan penelitian sebelumnya. Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan untuk kajian teoritik yang dikemukakan, sehingga dapat dipergunakan sebagai landasan untuk kerangka berpikir, adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian Rina Purnamasari (2011), tentang persepsi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sukagumiwang terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran sepakbola., yang bertujuan mengetahui persepsi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sukagumiwang terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran sepakbola. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: persepsi siswa kelas X SMA Negeri Sukagumiwang terhadap penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya sepakbola termasuk kategori cukup baik. Siswa yang persepsinya baik sebanyak 4 % dan

siswa yang persepsinya cukup baik sebanyak 96 %; serta tidak ada siswa yang persepsinya kurang baik dan tidak baik.

2. Penelitian Aji Bangun Saputro (2012) yang berjudul persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam proses pembelajaran sepakbola di SMP Negeri 3 Godean berdasarkan pada faktor objek yang dipersepsi, pengalaman belajar dan perhatian. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survey, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Godean. Instrumen yang digunakan berupa angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran sepakbola di SMP Negeri 3 Godean secara keseluruhan pada kategori sangat tinggi sebesar 18,75 % (9 anak), pada kategori tinggi sebesar 81,25% (39 anak), pada kategori cukup tinggi sebesar 0,00 %, dan pada kategori kurang tinggi sebesar 0,00 %.

B. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang baik adalah yang mampu mencapai hasil maksimal. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran, yaitu motivasi, persepsi dan fasilitas. Dalam hal ini proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi bola basket yang masih menggunakan cara atau metode demonstrasi, yaitu guru mengajar tanpa menggunakan alat bantu atau media dan hanya dengan demonstrasi gerak

dianggap kurang mampu memperoleh hasil yang maksimal. Sehingga siswa sedikit mengalami kesulitan dalam memahami materi bola basket yang diajarkan, karena pemahaman yang diperoleh siswa mengenai materi bola basket kurang maksimal, dan prestasi akademik yang diperolehpun kurang maksimal.

Siswa akan mampu menguasai materi bola basket dengan baik jika guru menggunakan media saat mengajar. Media yang dapat berupa media gambar untuk membantu kejelasan dalam penyampaian materi bola basket. Sehingga hasil maksimal dari proses pembelajaran akan tercapai, dan mutu pembelajaran juga ikut meningkat.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 245) pada umumnya penelitian deskriptif merupakan penelitian non hipotesis sehingga dalam kerangka penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis. Ini berarti penelitian tidak untuk menguji hipotesis tertentu tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Dengan demikian penelitian ini untuk menggambarkan apa adanya tentang persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri Bambanglipuro terhadap media gambar pada bola basket dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Pengukuran gejala yang diteliti berdasarkan fakta yang ada pada diri responden. Metode penelitian ini adalah metode survai dengan menggunakan instrumen angket untuk mengetahui persepsi siswa kelas SMP Negeri 2 Bambanglipuro terhadap penggunaan media gambar pada bola basket dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan ini peneliti bisa mendapatkan gambaran yang nyata tentang variabel penelitian saat penelitian dilakukan atau berlangsung, tanpa pengujian hipotesis. Metode penelitian menggunakan metode survei, dengan teknik pengumpulan datanya berupa angket serta analisis datanya menggunakan analisis deskriptif dalam bentuk persentasi.

B. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahan tentang penelitian ini, maka perlu adanya batasan operasional variabel. Variabel penelitian ini adalah persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bola basket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Persepsi siswa di sini merupakan proses aktif, dimana setiap individu menganggap dan mengorganisasikan serta berupaya menginterpretasikan apa yang diamati dari media secara selektif. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran pendidikan jasmani sepakbola merupakan variabel dalam penelitian ini, persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah skor persepsi/pandangan melalui instrumen pengukuran dengan menggunakan angket yang diarahkan pada pembelajaran pendidikan jasmani yang meliputi faktor fungsional dan struktural melalui angket, dengan empat pilihan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam proses persepsi tersebut individu akan mengadakan penafsiran mengenai penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran, apakah mampu menambah pemahaman terhadap materi atau tidak dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 108) yang dimaksud populasi adalah keseluruhan subyek penelitian dalam suatu wilayah.

Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro yang berjumlah 143 siswa dari 5 kelas.

Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII A	32
2	VIII B	29
3	VIII C	25
4	VIII D	29
5	VIII E	28
	Jumlah	143

1. Sampel dan Teknik Sampling

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 109), sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Berdasar pada pendapat Suharsimi Arikunto (2002: 112), yaitu jika subjek kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10% - 15% atau 20 - 25% dari jumlah tersebut. Teknik pengambilan sampel secara *total sampling*, sehingga sampel pada penelitian ini sebanyak 118 siswa.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei, responden yang diteliti adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2

Bambanglipuro. Penelitian Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan berupa angket. Sutrisno Hadi (1999: 7-9) mengemukakan langkah-langkah menyusun instrument yang baik, yaitu:

a. Mendefinisi konstruk

Langkah ini berarti membatasi variabel yang akan diteliti atau diukur. Konstruk dalam penelitian ini adalah persepsi siswa VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro terhadap penggunaan media gambar pada bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Didalam penelitian ini yang akan diukur adalah persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro terhadap media gambar pada bola basket dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

b. Menyidik faktor

Langkah ini bertujuan untuk melakukan pemeriksaan mikroskopik terhadap konstruk dan menemukan unsur-unsurnya (Sutrisno Hadi, 1991: 9). Faktor atau indikator ditetapkan dari variabel yang dijadikan titik tolak untuk menyusun instrumen bagian pernyataan-pernyataan yang diajukan kepada responden (siswa). Menyidik faktor atau unsur-unsur yang menyusun konstruk dari variabel di atas dijabarkan menjadi faktor-faktor yang dapat diukur. Faktor-faktor yang dapat diukur dari persepsi siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro terhadap media gambar dalam proses

pembelajaran pendidikan jasmani bola basket adalah *faktor fungsional* dan *faktor struktural*.

c. Menyusun butir-butir soal

Berdasarkan faktor-faktor, kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan. Setiap butir pernyataan akan mengacu salah satu faktor proses pembelajaran menggunakan media gambar, sehingga keseluruhan butir pernyataan proses pembelajaran menggunakan media gambar mencakup komponen secara lengkap.

Guna gambaran mengenai angket yang akan dipakai dalam peneliti ini, maka disajikan penyebaran butir-butir pernyataan masing-masing faktor dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Pernyataan

Variabel	Faktor	Indikator	No Item	Σ Butir
Persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro terhadap media gambar pada bola basket dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani	1. <i>Faktor Internal</i>	a) Memperjelas penyampaian materi	1, 2, 3, 4	4
		b) Penyampaian materi secara sistematis dan logis	5, 6, 7	3
		c) Menambah kemampuan memahami materi	8, 9	2
		d) Meningkatkan prestasi	10, 11, 12	3
	2. <i>Faktor External</i>	a) Mengorganisasikan media, alat, dan fasilitas	13, 14, 15, 16	4
		b) Penggunaan bahasa yang komunikatif	17, 18, 19, 20	4
		c) Memperlancar proses pembelajaran penguasaan kelas	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27	7
		d) Menggunakan waktu secara efektif	28, 29	2
			29	29

2. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar instrumen yang baik. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 144) baik buruknya instrumen

ditunjukkan oleh tingkat kesahihan (validitas) dan tingkat keandalan (reliabilitas). Responden yang digunakan untuk uji coba instrumen diambil secara acak dari dalam populasi yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro yang berjumlah 25 siswa. Dengan menggunakan angket, peneliti datang langsung ke sekolah memberikan angket kepada responden. Kemudian hasilnya diskor dan dianalisis.

a. Uji Validitas Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 145) suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan validitas butir yaitu mengkorelasikan skor yang ada dengan skor bagian total. Menurut Sutrisno Hadi (1999: 22), untuk mengetahui validitas instrumen terdapat beberapa prosedur yang harus dilakukan yaitu:

- 1) Menghitung skor faktor dari skor butir
- 2) Menghitung korelasi momen tangkar antara butir dengan faktor.

Rumus yang digunakan adalah rumus Momen Tangkar (Sutrisno Hadi, 1991: 23), dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y

N : Jumlah kasus
 $\sum XY$: Jumlah perkalian X dan Y
 $\sum X^2$: Jumlah kuadrat X
 $\sum Y^2$: Jumlah kuadrat Y

- 1) Mengoreksi korelasi momen tangkar menjadi korelasi bagian total.

Dari rumus tersebut, kemudian dikorelasi menjadi korelasi bagian total (r_{pq}). Adapun rumus untuk mengoreksi korelasi momen tangkar menjadi korelasi bagian total adalah:

$$r_{pq} = \frac{r_{xy} \cdot S_{By} - S_{Bx}}{S_{Bx}^2 + \sum x^2 - N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}$$

Keterangan :

r_{pq} : Koefisien korelasi bagian-total
 r_{xy} : Koefisien korelasi momen tangkar
 S_{By} : Simpang baku skor faktor
 S_{Bx} : Simpang baku skor butir

- 1) Menguji signifikansi korelasi bagian total itu

Dalam menguji taraf signifikansi digunakan adalah r_{pq} dengan derajat kebebasan (db) = N-2. Korelasi antara skor butir dan skor faktor signifikan atau dapat dikatakan valid, jika harga r_{pq} lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikansi 5%.

- 2) Menggugurkan butir-butir yang tidak sah.

Setelah uji coba validitas instrumen dengan menggunakan komputer program SPS (seri program statistik) edisi Sutrisno Hadi dan Yuni Pamardiningsih ternyata terdapat butir instrumen yang sah (valid) dan gugur.

b. Uji Reabilitas Instrumen

Menurut suharsimin arikunto (2002: 154) reabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Dikarenakan pilihan jawaban ada empat dan bukan dikotomi maka untuk mengukur reliabilitas menggunakan rumus alpha cronbach. Rumus alpha digunakan setelah menemukan jumlah varians butir dan total kemudian dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut: (Sutrisno Hadi, 1991: 56)

$$rtt = \frac{M}{M-1} \left(1 - \frac{V_x}{V_y}\right)$$

Keterangan :

rtt : Koefisien alpha

V_x : Variansi butir-butir

V_y : Variansi total (Faktor)

M : Jumlah butir

E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini berupa pernyataan atau jawaban yang diperoleh dari siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Langkah-langkah mengumpulkan data yaitu menyebar angket, mengumpulkan angket, mengelompokan angket. Proses pengumpulan datanya dilakukan dengan cara peneliti datang langsung ke sekolah. Peneliti menyampaikan angket dan menjelaskan tata cara

pengisian angket, kemudian responden langsung disuruh mengisi dan setelah itu dikumpulkan, hasilnya diskor dan dianalisis.

Angket dalam penelitian ini dilihat dari sudut pandang cara menjawab termasuk angket tertutup, dan dilihat dari bentuk angketnya termasuk angket *rating-scale*. Skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan skala likert. Skala likert yang telah dimodifikasi mempunyai alternatif empat jawaban yang disediakan untuk jawaban positif yaitu: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1). Pemberian skor terhadap masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Skor

Alternatif jawaban	Positif
SS	4
S	3
TS	2
STS	1

F. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dengan persentase. Untuk menghitung persentase responden yang masuk pada kategori tertentu disetiap aspek adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase yang dicari

F : Frekwensi

N : Jumlah responden

Untuk membuat kategori pengelompokan, terlebih duhu harus menentukan skor minimum dan skor maksimum dari hasil perolehan skor penelitian. Selanjutnya menentukan mean (rerata) dan standar deviasi skor yang diperoleh. Hasil perolehan mean dan standar deviasi, tersebut kemudian dimasukan ke dalam penilaian skor standar PAN dari Saifuddin Azwar (2005: 108), adapun rumusnya adalah :

Tabel 3. Kategorisasi Persepsi Siswa kelas VIII mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bola basket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro.

No.	Rentangan Norma	Kategori
1.	$X > M + 1,5 \text{ Sd}$	Sangat positif
2.	$M + 0,5 \text{ Sd} < X \leq M + 1,5 \text{ Sd}$	Positif
3.	$M - 0,5 \text{ Sd} < X \leq M + 0,5 \text{ Sd}$	Cukup positif
4.	$M - 1,5 \text{ Sd} < X \leq M - 0,5 \text{ Sd}$	Kurang positif
5.	$X \leq M - 1,5 \text{ Sd}$	Sangat kurang positif

Keterangan:

M = Mean

SD = Standar Deviasi

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian

1. Deskripsi Lokasi

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Bambanglipuro, khususnya pada kelas VIII.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 118 responden.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 Januari 2013.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, sehingga keadaan objek akan digambarkan sesuai dengan data yang diperoleh. Dari hasil penelitian tentang persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro, perlu dideskripsikan secara keseluruhan maupun secara masing-masing dari faktor-faktor maupun indikator yang mendasari persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Faktor-faktor untuk persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah faktor internal dan faktor eksternal. Berikut akan dideskripsikan secara keseluruhan dan berdasarkan masing-masing faktor maupun indikator yang mendasarinya.

Secara keseluruhan, diperoleh nilai maksimum sebesar 94 dan nilai minimum 69. Rerata diperoleh sebesar 83,54, dan standar deviasi 4,82. Median sebesar 83 dan modus sebesar 82. Selanjutnya data dikategorikan menjadi 5 kategori, yaitu kategori sangat kurang positif, kurang positif, cukup positif, positif, dan sangat positif berdasarkan nilai Mean dan Standar Deviasi. Tabel 1 merupakan penghitungan norma kategori persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro.

Tabel 1. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro

Formula	Batasan	Kategori
$X \leq M - 1,5SD$	$X \leq 76,31$	Sangat Kurang Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$76,31 < X \leq 81,13$	Kurang Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$81,13 \leq X \leq 85,95$	Cukup Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$85,95 < X \leq 90,77$	Positif
$X > M + 1,5 SD$	$X > 90,77$	Sangat Positif

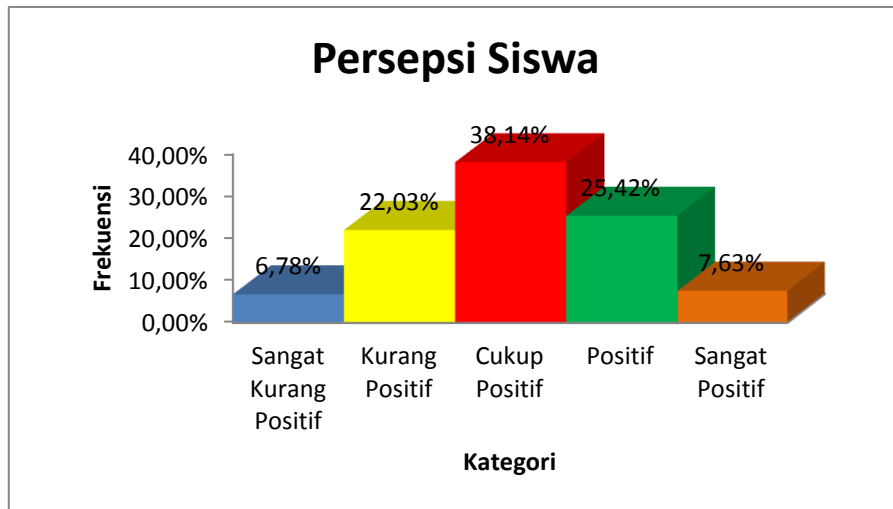
Keterangan: X = jumlah skor subjek, M = rerata = 83,54
SD = simpangan baku = 4,82

Mengacu pada kategorisasi kecenderungan yang telah dihitung tersebut, maka distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan tanggapan subjek penelitian dapat diketahui. Tabel 2 berikut merupakan distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro secara keseluruhan berdasarkan tanggapan subjek penelitian.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$\leq 76,31$	Sangat Kurang Positif	8	6,78%
2	76,32 - 81,13	Kurang Positif	26	22,03%
3	81,14 - 85,95	Cukup Positif	45	38,14%
4	85,96 - 90,77	Positif	30	25,42%
5	$> 90,77$	Sangat Positif	9	7,63%
Jumlah			118	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro yaitu sebanyak 8 siswa (6,78%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 26 siswa (22,03%) mempunyai persepsi kurang positif, 45 siswa (38,14%) mempunyai persepsi cukup positif, 30 siswa (25,42%) mempunyai persepsi positif, dan 9 siswa (7,63%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 38,14%, yaitu pada kategori cukup positif. Dengan demikian persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang diperoleh:



Gambar 1. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro

Secara rinci berikut akan dideskripsikan data mengenai masing-masing faktor dan indikator yang mendasari persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro.

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan salah satu faktor yang terdapat dalam Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Pada penelitian ini, faktor internal terdiri dari 4 indikator yaitu memperjelas penyampaian materi, penyampaian materi secara sistematis dan logis, menambah kemampuan memahami materi, dan meningkatkan prestasi. Dalam penelitian ini faktor internal dijabarkan ke dalam 12 item pertanyaan. Dari 12 butir pertanyaan tersebut telah di uji validitas, dan telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian persepsi siswa kelas VIII terhadap

media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro.

Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 42 dan nilai minimum 27. Rerata diperoleh sebesar 35,26, dan standar deviasi 2,78. Median diperoleh sebesar 35, dan modus sebesar 35. Selanjutnya data dikategorikan sesuai dengan rumus yang telah ditentukan menjadi 5 kategori, yaitu kategori sangat kurang positif, kurang positif, cukup positif, positif, dan sangat positif berdasarkan nilai Mean dan Standar Deviasi. Tabel 3 merupakan penghitungan norma kategori persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor internal.

Tabel 3. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Internal

Formula	Batasan	Kategori
$X \leq M - 1,5SD$	$X \leq 31,09$	Sangat Kurang Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$31,09 < X \leq 33,87$	Kurang Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$33,87 < X \leq 36,65$	Cukup Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$36,65 < X \leq 39,43$	Positif
$X > M + 1,5 SD$	$X > 39,43$	Sangat Positif

Keterangan: X = jumlah skor subjek, M = rerata ideal = 35,26
SD = simpangan baku = 2,78

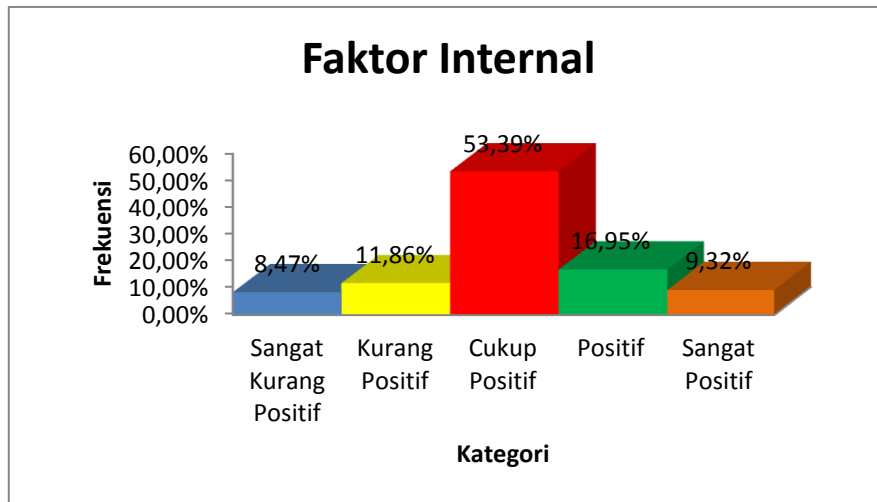
Mengacu pada kategorisasi kecenderungan yang telah dihitung tersebut, maka distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor internal dapat diketahui. Tabel 4 berikut merupakan distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap

media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor internal.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Internal

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$\leq 31,09$	Sangat Kurang Positif	10	8,47%
2	31,10 - 33,87	Kurang Positif	14	11,86%
3	33,88 - 36,65	Cukup Positif	63	53,39%
4	36,66 - 39,43	Positif	20	16,95%
5	$> 39,43$	Sangat Positif	11	9,32%
Jumlah			118	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro yaitu sebanyak 10 siswa (8,47%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 14 siswa (11,86%) mempunyai persepsi kurang positif, 63 siswa (53,39%) mempunyai persepsi cukup positif, 20 siswa (16,95%) mempunyai persepsi positif, dan 11 siswa (9,32%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 53,39%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor internal adalah cukup positif. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang diperoleh:



Gambar 2. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Internal

Berikut juga akan dijelaskan deskripsi data berdasarkan indikator yang mendasari persepsi siswa berdasar faktor internal.

a. Memperjelas Penyampaian Materi

Memperjelas penyampaian materi merupakan indikator dari faktor internal persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Faktor memperjelas penyampaian materi diungkap melalui 4 item pertanyaan yang telah dinyatakan valid. Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 16 dan nilai minimum sebesar 7. Rerata diperoleh sebesar 11,58 dan standar deviasi sebesar 1,26. Tabel 5 merupakan penghitungan norma kategori persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor memperjelas penyampaian materi.

Tabel 5. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Memperjelas Penyampaian Materi

Formula	Batasan	Kategori
$X \leq M - 1,5SD$	$X \leq 9,69$	Sangat Kurang Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$9,69 < X \leq 10,95$	Kurang Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$10,95 < X \leq 12,22$	Cukup Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$12,22 < X \leq 13,48$	Positif
$X > M + 1,5 SD$	$X > 13,48$	Sangat Positif

Ket: X = jumlah skor subjek, M = rerata = 11,58

SD = simpangan baku = 1,26

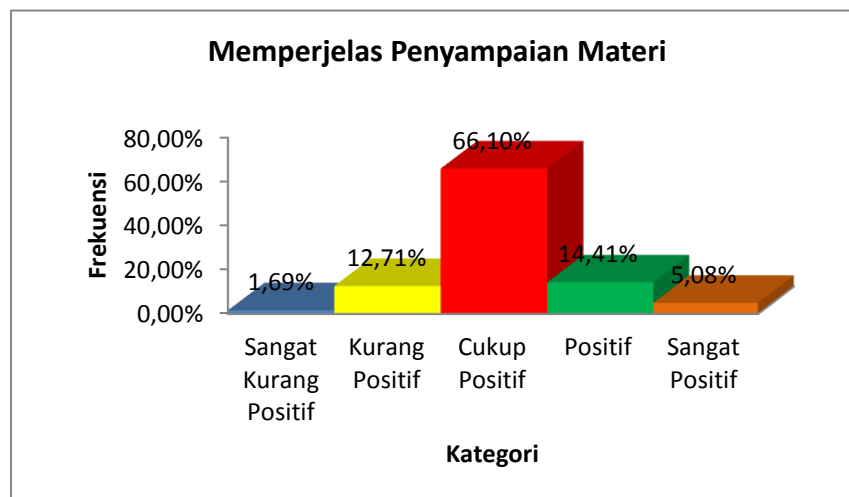
Mengacu pada kategorisasi kecenderungan yang telah dihitung tersebut, maka distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor memperjelas penyampaian materi dapat diketahui. Tabel 6 berikut merupakan distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor memperjelas penyampaian materi.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Memperjelas Penyampaian Materi

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$\leq 9,69$	Sangat Kurang Positif	2	1,69%
2	9,70 - 10,95	Kurang Positif	15	12,71%
3	10,96 - 12,22	Cukup Positif	78	66,10%
4	12,23 - 13,48	Positif	17	14,41%
5	$> 13,48$	Sangat Positif	6	5,08%
Jumlah			118	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh sebanyak 2 siswa (1,69%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 15 siswa (12,71%)

mempunyai persepsi kurang positif, 78 siswa (66,10%) mempunyai persepsi cukup positif, 17 siswa (14,41%) mempunyai persepsi positif, dan 6 siswa (5,08%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 66,10%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor memperjelas penyampaian materi adalah cukup positif. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang diperoleh:



Gambar 3. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Memperjelas Penyampaian Materi

b. Penyampaian Materi secara Sistematis dan Logis

Faktor penyampaian materi secara sistematis dan logis merupakan indikator dari faktor internal persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Faktor penyampaian materi secara

sistematis dan logis diungkap melalui 3 item pertanyaan yang telah dinyatakan valid. Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 12 dan nilai minimum sebesar 6. Rerata diperoleh sebesar 8,68 dan standar deviasi sebesar 1,05. Tabel 7 merupakan penghitungan norma kategori persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar faktor penyampaian materi secara sistematis dan logis.

Tabel 7. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Penyampaian Materi secara Sistematis dan Logis

Formula	Batasan	Kategori
$X \leq M - 1,5SD$	$X \leq 7,71$	Sangat Kurang Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$7,71 < X \leq 8,85$	Kurang Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$8,85 < X \leq 9,99$	Cukup Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$9,99 < X \leq 11,13$	Positif
$X > M + 1,5 SD$	$X > 11,13$	Sangat Positif

Ket: X = jumlah skor subjek, M = rerata = 8,68

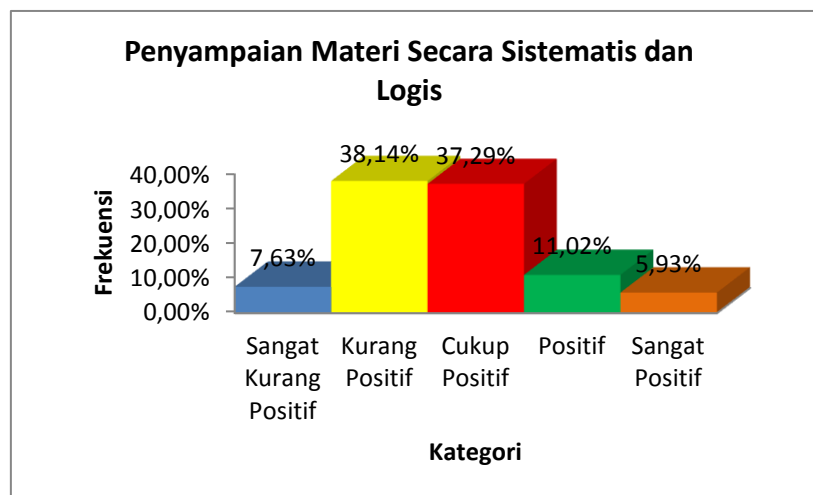
SD = simpangan baku = 1,05

Mengacu pada kategorisasi kecenderungan yang telah dihitung tersebut, maka distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar faktor penyampaian materi secara sistematis dan logis dapat diketahui. Tabel 8 berikut merupakan distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar faktor penyampaian materi secara sistematis dan logis.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro Berdasar Faktor Penyampaian Materi Secara Sistematis dan Logis

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$\leq 7,10$	Sangat Kurang Positif	9	7,63%
2	7,11 - 8,15	Kurang Positif	45	38,14%
3	8,16 - 9,20	Cukup Positif	44	37,29%
4	9,21 - 10,26	Positif	13	11,02%
5	$> 10,26$	Sangat Positif	7	5,93%
Jumlah			118	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh sebanyak 9 siswa (7,63%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 45 siswa (38,17%) mempunyai persepsi kurang positif, 44 siswa (37,29%) mempunyai persepsi cukup positif, 13 siswa (11,02%) mempunyai persepsi positif, dan 7 siswa (5,93%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 38,14%, yaitu pada kategori kurang positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor penyampaian materi secara sistematis dan logis adalah kurang positif. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang diperoleh:



Gambar 4. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro Berdasar Faktor Penyampaian Materi Secara Sistematis dan Logis

c. Menambah Kemampuan Memahami Materi

Faktor menambah kemampuan memahami materi merupakan indikator dari faktor internal persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Faktor menambah kemampuan memahami materi diungkap melalui 2 item pertanyaan yang telah dinyatakan valid. Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 8 dan nilai minimum sebesar 4. Rerata diperoleh sebesar 5,86 dan standar deviasi sebesar 0,67. Tabel 9 merupakan penghitungan norma kategori persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar faktor menambah kemampuan memahami materi.

Tabel 9. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro Berdasar Faktor Menambah Kemampuan Memahami Materi

Formula	Batasan	Kategori
$X \leq M - 1,5SD$	$X \leq 4,85$	Sangat Kurang Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$4,85 < X \leq 5,52$	Kurang Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$5,52 < X \leq 6,19$	Cukup Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$6,19 < X \leq 6,86$	Positif
$X > M + 1,5 SD$	$X > 6,86$	Sangat Positif

Ket: X = jumlah skor subjek, M = rerata = 5,86

SD = simpangan baku = 0,67

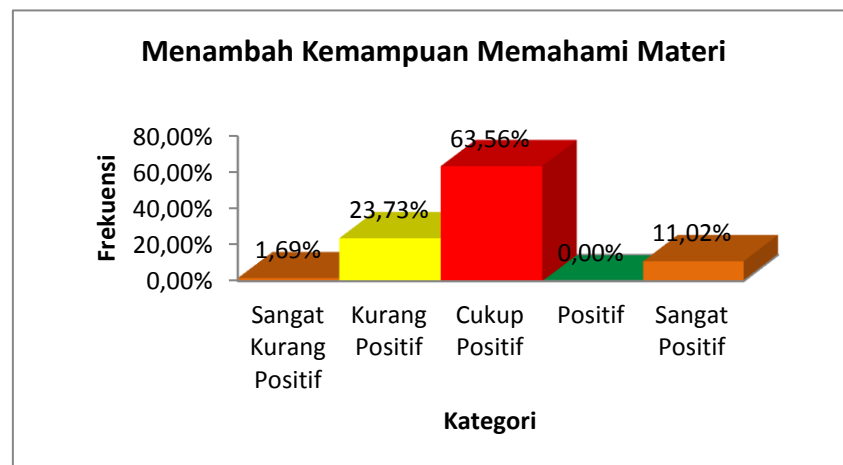
Mengacu pada kategorisasi kecenderungan yang telah dihitung tersebut, maka distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar faktor menambah kemampuan memahami materi dapat diketahui. Tabel 10 berikut merupakan distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar faktor menambah kemampuan memahami materi.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro Berdasar Faktor Menambah Kemampuan Memahami Materi

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$\leq 4,85$	Sangat Kurang Positif	2	1,69%
2	4,86 - 5,52	Kurang Positif	28	23,73%
3	5,53 - 6,19	Cukup Positif	75	63,56%
4	6,20 - 6,86	Positif	0	0,00%
5	$> 6,86$	Sangat Positif	13	11,02%
Jumlah			118	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh sebanyak 2 siswa (1,69%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 28 siswa (23,73%)

mempunyai persepsi kurang positif, 75 siswa (63,56%) mempunyai persepsi cukup positif, 0 siswa (0%) mempunyai persepsi positif, dan 13 siswa (11,02%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 63,56%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor menambah kemampuan memahami materi adalah cukup positif. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang diperoleh:



Gambar 5. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Menambah Kemampuan Memahami Materi

d. Meningkatkan Prestasi

Faktor meningkatkan prestasi merupakan indikator dari faktor internal persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Faktor meningkatkan prestasi diungkap melalui 3 item pertanyaan yang telah

dinyatakan valid. Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 12 dan nilai minimum sebesar 6. Rerata diperoleh sebesar 9,14 dan standar deviasi sebesar 1,15. Tabel 11 merupakan penghitungan norma kategori persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar faktor meningkatkan prestasi.

Tabel 11. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro Berdasar Faktor Meningkatkan Prestasi

Formula	Batasan	Kategori
$X \leq M - 1,5SD$	$X \leq 7,42$	Sangat Kurang Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$7,42 < X \leq 8,57$	Kurang Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$8,57 < X \leq 9,72$	Cukup Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$9,72 < X \leq 10,87$	Positif
$X > M + 1,5 SD$	$X > 10,87$	Sangat Positif

Ket: X = jumlah skor subjek, M = rerata = 9,14

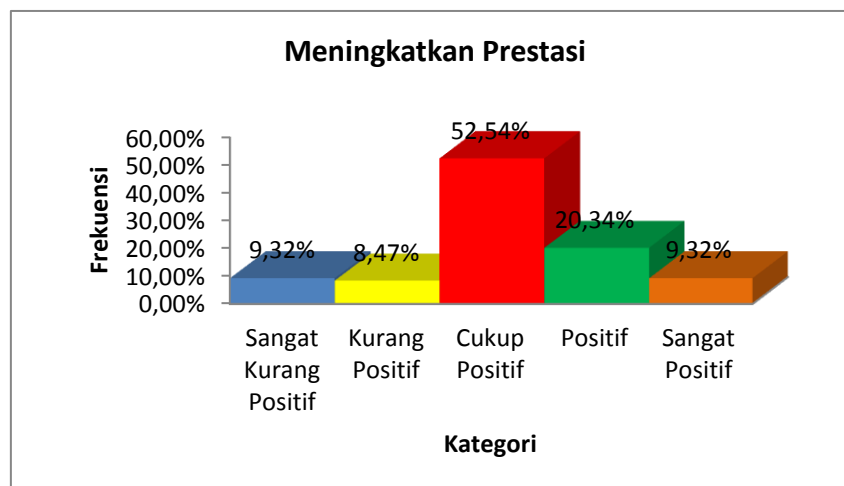
SD = simpangan baku = 1,15

Mengacu pada kategorisasi kecenderungan yang telah dihitung tersebut, maka distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar faktor meningkatkan prestasi dapat diketahui. Tabel 12 berikut merupakan distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar faktor meningkatkan prestasi.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro Berdasar Faktor Meningkatkan Prestasi

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$\leq 7,42$	Sangat Kurang Positif	11	9,32%
2	7,43 - 8,57	Kurang Positif	10	8,47%
3	8,58 - 9,72	Cukup Positif	62	52,54%
4	9,73 - 10,87	Positif	24	20,34%
5	$> 10,87$	Sangat Positif	11	9,32%
Jumlah			118	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh sebanyak 11 siswa (9,32%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 10 siswa (8,47%) mempunyai persepsi kurang positif, 62 siswa (52,54%) mempunyai persepsi cukup positif, 24 siswa (20,34%) mempunyai persepsi positif, dan 11 siswa (9,32%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 52,54%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor meningkatkan prestasi adalah cukup positif. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang diperoleh:



Gambar 6. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Meningkatkan Prestasi

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan salah satu faktor yang terdapat dalam persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Faktor eksternal terdiri dari 4 indikator yaitu mengorganisasikan media alat dan fasilitas, penggunaan bahasa yang komunikatif, memperlancar proses pebelajaran dan penguasaan kelas, menggunakan waktu secara efektif, dan telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro.

Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 55 dan nilai minimum 42. Rerata diperoleh sebesar 48,28, dan standar deviasi 2,83. Median diperoleh sebesar 48, dan modus sebesar 48. Selanjutnya data dikategorikan sesuai dengan rumus yang telah ditentukan menjadi 5

kategori, yaitu kategori sangat kurang positif, kurang positif, cukup positif, positif, dan sangat positif berdasarkan nilai Mean dan Standar Deviasi. Tabel 13 merupakan penghitungan norma kategori persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Banglilipuro berdasarkan faktor eksternal.

Tabel 13. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Banglilipuro berdasar Faktor Eksternal

Formula	Batasan	Kategori
$X \leq M - 1,5SD$	$X \leq 44,04$	Sangat Kurang Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$44,04 < X \leq 46,87$	Kurang Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$46,87 < X \leq 49,69$	Cukup Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$49,69 < X \leq 52,52$	Positif
$X > M + 1,5 SD$	$X > 52,52$	Sangat Positif

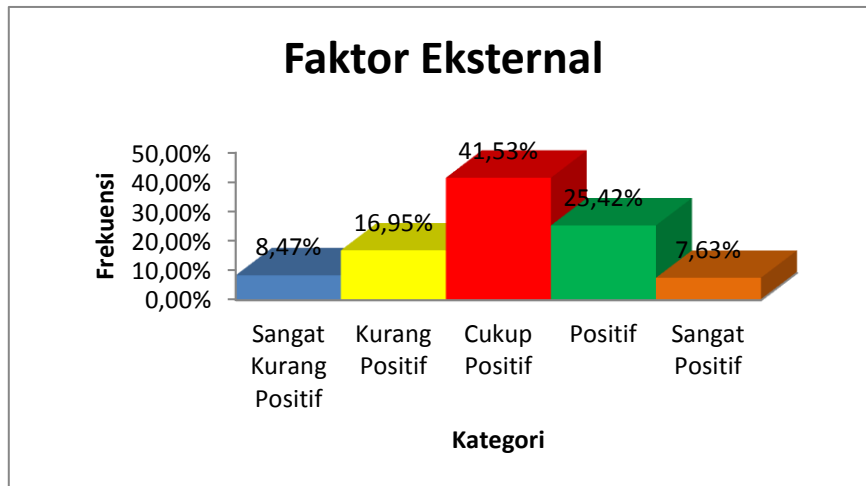
Keterangan: X = jumlah skor subjek, M = rerata ideal = 48,28
SD = simpangan baku = 2,83

Mengacu pada kategorisasi kecenderungan yang telah dihitung tersebut, maka distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Banglilipuro berdasarkan faktor eksternal dapat diketahui. Tabel 14 berikut merupakan distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Banglilipuro berdasarkan faktor eksternal.

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Eksternal

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$\leq 44,04$	Sangat Kurang Positif	10	8,47%
2	44,05 - 46,87	Kurang Positif	20	16,95%
3	46,88 - 49,69	Cukup Positif	49	41,53%
4	49,70 - 52,52	Positif	30	25,42%
5	$> 52,52$	Sangat Positif	9	7,63%
Jumlah			118	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro yaitu sebanyak 10 siswa (8,47%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 20 siswa (16,95%) mempunyai persepsi kurang positif, 49 siswa (41,53%) mempunyai persepsi cukup positif, 30 siswa (25,42%) mempunyai persepsi positif, dan 9 siswa (7,63%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 41,53%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor eksternal adalah cukup positif. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang diperoleh:



Gambar 7. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Eksternal

Berikut juga akan dijelaskan deskripsi data berdasarkan indikator yang mendasari persepsi siswa berdasar faktor eksternal.

a. Mengorganisasikan Media, Alat dan Fasilitas

Mengorganisasikan media, alat dan fasilitas merupakan indikator dari faktor eksternal persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Faktor mengorganisasikan media, alat dan fasilitas diungkap melalui 4 item pertanyaan yang telah dinyatakan valid. Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 15 dan nilai minimum 8, Rerata diperoleh 12,16 dan standar deviasi 1,38. Tabel 15 merupakan penghitungan norma kategori persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor mengorganisasikan media, alat & fasilitas.

Tabel 15. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Mengorganisasikan Media, Alat dan Fasilitas

Formula	Batasan	Kategori
$X \leq M - 1,5SD$	$X \leq 10,09$	Sangat Kurang Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$10,09 < X \leq 11,47$	Kurang Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$11,47 < X \leq 12,85$	Cukup Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$12,85 < X \leq 14,24$	Positif
$X > M + 1,5 SD$	$X > 14,24$	Sangat Positif

Ket: X = jumlah skor subjek, M = rerata = 12,16

SD = simpangan baku = 1,38

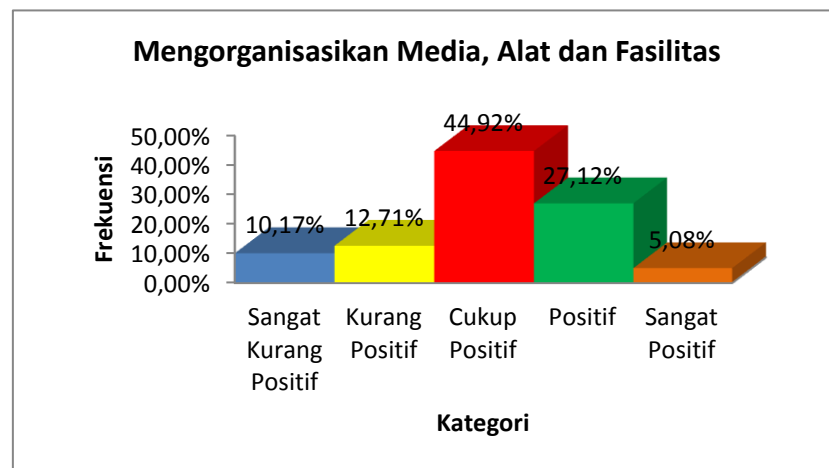
Mengacu pada kategorisasi kecenderungan yang telah dihitung tersebut, maka distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor mengorganisasikan media, alat dan fasilitas dapat diketahui. Tabel 16 berikut merupakan distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor mengorganisasikan media, alat dan fasilitas.

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Mengorganisasikan Media, Alat dan Fasilitas

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$\leq 10,09$	Sangat Kurang Positif	12	10,17%
2	10,10 - 11,47	Kurang Positif	15	12,71%
3	11,48 - 12,85	Cukup Positif	53	44,92%
4	12,86 - 14,24	Positif	32	27,12%
5	$> 14,24$	Sangat Positif	6	5,08%
Jumlah			118	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh sebanyak 12 siswa (10,17%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 15 siswa (12,71%)

mempunyai persepsi kurang positif, 53 siswa (44,92%) mempunyai persepsi cukup positif, 32 siswa (27,12%) mempunyai persepsi positif, dan 6 siswa (5,08%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 44,92%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor mengorganisasikan media, alat dan fasilitas adalah cukup positif. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang diperoleh:



Gambar 8. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Mengorganisasikan Media, Alat, dan Fasilitas

b. Penggunaan Bahasa yang Komunikatif

Penggunaan bahasa yang komunikatif merupakan indikator dari faktor eksternal persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Faktor penggunaan bahasa yang komunikatif diungkap melalui 4 item

pertanyaan yang telah dinyatakan valid. Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 15 dan nilai minimum 7, Rerata diperoleh 10,46 dan standar deviasi 1,33. Tabel 17 merupakan penghitungan norma kategori persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor penggunaan bahasa yang komunikatif.

Tabel 17. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Penggunaan Bahasa yang Komunikatif

Formula	Batasan	Kategori
$X \leq M - 1,5SD$	$X \leq 8,46$	Sangat Kurang Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$8,46 < X \leq 9,79$	Kurang Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$9,79 < X \leq 11,12$	Cukup Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$11,12 < X \leq 12,45$	Positif
$X > M + 1,5 SD$	$X > 12,45$	Sangat Positif

Ket: X = jumlah skor subjek, M = rerata = 10,46

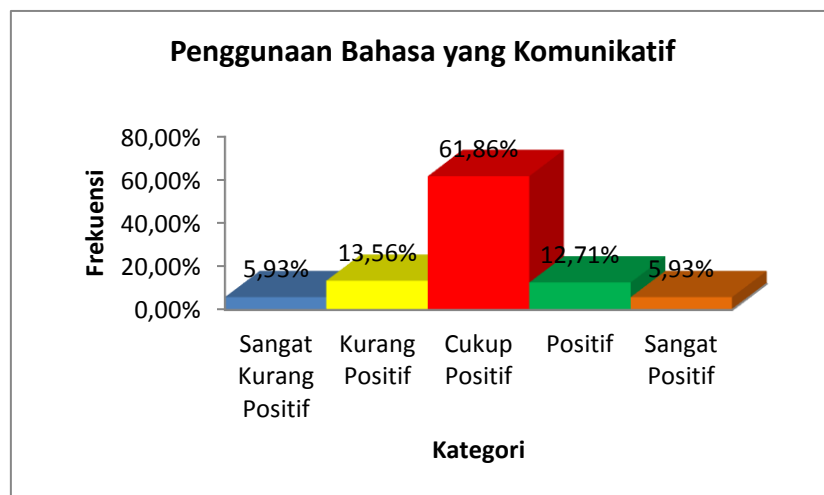
SD = simpangan baku = 1,33

Mengacu pada kategorisasi kecenderungan yang telah dihitung tersebut, maka distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor penggunaan bahasa yang komunikatif dapat diketahui. Tabel 18 berikut merupakan distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor penggunaan bahasa yang komunikatif.

Tabel 18. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Penggunaan Bahasa yang Komunikatif

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$\leq 8,46$	Sangat Kurang Positif	7	5,93%
2	8,47 - 9,79	Kurang Positif	16	13,56%
3	9,80 - 11,12	Cukup Positif	73	61,86%
4	11,13 - 12,45	Positif	15	12,71%
5	$> 12,45$	Sangat Positif	7	5,93%
Jumlah			118	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh sebanyak 7 siswa (5,93%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 16 siswa (13,56%) mempunyai persepsi kurang positif, 73 siswa (61,86%) mempunyai persepsi cukup positif, 15 siswa (12,71%) mempunyai persepsi positif, dan 7 siswa (5,93%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 61,86%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor penggunaan bahasa yang efektif adalah cukup positif. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang diperoleh:



Gambar 9. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Penggunaan Bahasa yang Efektif

c. Memperlancar Proses Pembelajaran Penguasaan Kelas

Faktor memperlancar proses pembelajaran penguasaan kelas merupakan indikator dari faktor eksternal persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Faktor memperlancar proses pembelajaran penguasaan kelas diungkap melalui 7 item pertanyaan yang telah dinyatakan valid. Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 23 dan nilai minimum 16, Rerata diperoleh 19,52 dan standar deviasi 1,53. Tabel 19 merupakan penghitungan norma kategori persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor memperlancar proses pembelajaran dan penguasaan kelas.

Tabel 19. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Memperlancar Proses Pembelajaran dan Penguasaan Kelas

Formula	Batasan	Kategori
$X \leq M - 1,5SD$	$X \leq 17,37$	Sangat Kurang Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$17,37 < X \leq 18,80$	Kurang Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$18,80 < X \leq 20,23$	Cukup Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$20,23 < X \leq 21,66$	Positif
$X > M + 1,5 SD$	$X > 21,66$	Sangat Positif

Ket: X = jumlah skor subjek, M = rerata = 19,52

SD = simpangan baku = 1,53

Mengacu pada kategorisasi kecenderungan yang telah dihitung tersebut, maka distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor memperlancar proses pembelajaran penguasaan kelas dapat diketahui. Tabel 20 berikut merupakan distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor memperlancar proses pembelajaran dan penguasaan kelas.

Tabel 20. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Memperlancar Proses Pembelajaran dan Penguasaan Kelas

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$\leq 17,37$	Sangat Kurang Positif	4	3,39%
2	17,38 - 18,80	Kurang Positif	21	17,80%
3	18,81 - 20,23	Cukup Positif	69	58,47%
4	20,24 - 21,66	Positif	12	10,17%
5	$> 21,66$	Sangat Positif	12	10,17%
Jumlah			118	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh sebanyak 4 siswa (3,39%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 21 siswa (17,80%) mempunyai persepsi kurang positif, 69 siswa (58,47%) mempunyai persepsi cukup positif, 12 siswa (10,17%) mempunyai persepsi positif, dan 12 siswa (10,17%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 58,47%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor memperlancar proses pembelajaran dan penguasaan kelas adalah cukup positif. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang diperoleh:



Gambar 10. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Memperlancar Proses Pembelajaran dan Penguasaan Kelas

d. Menggunakan Waktu Secara Efektif

Menggunakan waktu secara efektif merupakan indikator dari faktor eksternal persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar

dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro. Faktor menggunakan waktu secara efektif diungkap melalui 2 item pertanyaan yang telah dinyatakan valid. Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 8 dan nilai minimum 2, Rerata diperoleh 6,14 dan standar deviasi 0,94. Tabel 21 merupakan penghitungan norma kategori persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor menggunakan waktu secara efektif.

Tabel 21. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasar Faktor Menggunakan Waktu Secara Efektif

Formula	Batasan	Kategori
$X \leq M - 1,5SD$	$X \leq 4,74$	Sangat Kurang Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	$4,74 < X \leq 5,68$	Kurang Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$5,68 < X \leq 6,61$	Cukup Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$6,61 < X \leq 7,55$	Positif
$X > M + 1,5 SD$	$X > 7,55$	Sangat Positif

Ket: X = jumlah skor subjek, M = rerata = 6,14

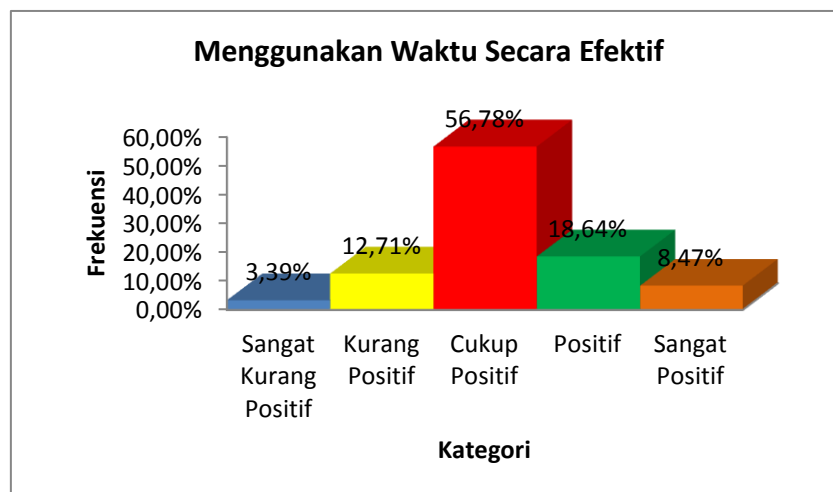
SD = simpangan baku = 0,94

Mengacu pada kategorisasi kecenderungan yang telah dihitung tersebut, maka distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor menggunakan waktu secara efektif dapat diketahui. Tabel 22 berikut merupakan distribusi frekuensi persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor menggunakan waktu secara efektif.

Tabel 22. Distribusi Frekuensi Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Menggunakan Waktu Secara Efektif

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$\leq 4,74$	Sangat Kurang Positif	4	3,39%
2	4,75 - 5,68	Kurang Positif	15	12,71%
3	5,69 - 6,61	Cukup Positif	67	56,78%
4	6,62 - 7,55	Positif	22	18,64%
5	$> 7,55$	Sangat Positif	10	8,47%
Jumlah			118	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh sebanyak 4 siswa (3,39%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 15 siswa (12,71%) mempunyai persepsi kurang positif, 67 siswa (56,78%) mempunyai persepsi cukup positif, 22 siswa (18,64%) mempunyai persepsi positif, dan 10 siswa (8,47%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 56,78%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor menggunakan waktu secara efektif adalah cukup positif. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang diperoleh:



Gambar 11. Histogram Persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan Faktor Menggunakan Waktu Secara Efektif

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif. Secara rinci, yaitu sebanyak 8 siswa (6,78%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 26 siswa (22,03%) mempunyai persepsi kurang positif, 45 siswa (38,14%) mempunyai persepsi cukup positif, 30 siswa (25,42%) mempunyai persepsi positif, dan 9 siswa (7,63%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 38,14%, yaitu pada kategori cukup positif. Dengan demikian persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif.

Persepsi merupakan proses aktif dari setiap individu yang mengorganisasikan dan menafsirkan pola stimulus dalam lingkungan, kemudian berupaya menginterpretasikan yang diamati secara selektif, untuk

selanjutnya individu akan mengadakan seleksi apakah stimulus itu berguna atau tidak baginya dan menentukan mana yang terbaik. Dalam hal ini persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif.

Berdasarkan faktor internal, diperoleh persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro yaitu sebanyak 10 siswa (8,47%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 14 siswa (11,86%) mempunyai persepsi kurang positif, 63 siswa (53,39%) mempunyai persepsi cukup positif, 20 siswa (16,95%) mempunyai persepsi positif, dan 11 siswa (9,32%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 53,39%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor internal adalah cukup positif. Ternyata dari faktor internal yang meliputi indikator memperjelas penyampaian materi, penyampaian materi yang logis dan sistematis, menambah kemampuan memahami materi, dan meningkatkan prestasi memperoleh kategori cukup positif. Hal ini berarti bahwa dari faktor internal, persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif.

Apabila kita telaah dari masing-masing indikator, pada indikator memperjelas penyampaian materi, diperoleh kategori persepsi siswa cukup positif. Secara rinci, sebanyak 2 siswa (1,69%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 15 siswa (12,71%) mempunyai persepsi kurang positif, 78

siswa (66,10%) mempunyai persepsi cukup positif, 17 siswa (14,41%) mempunyai persepsi positif, dan 6 siswa (5,08%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 66,10%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor memperjelas penyampaian materi adalah cukup positif. Pada indikator penyampaian materi secara logis dan sistematis diperoleh kategori persepsi siswa kurang positif. Secara rinci, sebanyak 9 siswa (7,63%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 45 siswa (38,17%) mempunyai persepsi kurang positif, 44 siswa (37,29%) mempunyai persepsi cukup positif, 13 siswa (11,02%) mempunyai persepsi positif, dan 7 siswa (5,93%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 38,14%, yaitu pada kategori kurang positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor penyampaian materi secara sistematis dan logis adalah kurang positif. Pada indikator menambah kemampuan memahami materi, diperoleh kategori persepsi siswa cukup positif. Secara rinci, sebanyak 2 siswa (1,69%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 28 siswa (23,73%) mempunyai persepsi kurang positif, 75 siswa (63,56%) mempunyai persepsi cukup positif, 0 siswa (0%) mempunyai persepsi positif, dan 13 siswa (11,02%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 63,56%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2

Bambanglipuro berdasarkan faktor menambah kemampuan memahami materi adalah cukup positif. Pada indikator meningkatkan prestasi diperoleh kategori cukup positif. Secara rinci, sebanyak 11 siswa (9,32%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 10 siswa (8,47%) mempunyai persepsi kurang positif, 62 siswa (52,54%) mempunyai persepsi cukup positif, 24 siswa (20,34%) mempunyai persepsi positif, dan 11 siswa (9,32%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 52,54%, yaitu pada kategori cukup positif, maka persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro berdasarkan faktor meningkatkan prestasi adalah cukup positif. Ternyata apabila ditelaah berdasar masing-masing indikator, semuanya memperoleh kategori cukup positif, kecuali pada indikator penyampaian materi secara logis dan sistematis. Ini berarti bahwa dari faktor internal persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif.

Setelah kita telaah dari masing-masing indikator pada faktor eksternal, ternyata semuanya diperoleh kategori cukup positif. Memperhatikan hal ini, tampak jelas bahwa baik faktor internal maupun faktor eksternal persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro secara garis besar adalah cukup positif. Hanya pada indikator penyampaian materi secara logis dan sistematis saja yang memperoleh kategori kurang positif. Namun secara keeluruhan persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP

Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif. Dengan demikian, merupakan tugas guru penjas untuk meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran bolabasket, selain media gambar, karena dengan media gambar persepsi siswa cukup positif. Dengan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lainnya, mungkin persepsi siswa akan semakin positif. Dengan persepsi yang semakin positif, maka pembelajaran akan mudah tercapai karena siswa akan semakin senang mengikuti pelajaran pendidikan jasmani, khususnya pembelajaran bolabasket dengan media pembelajaran yang menarik. Secara tidak langsung maka prestasi pendidikan jasmani siswa juga akan meningkat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif. Secara rinci, yaitu sebanyak 8 siswa (6,78%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 26 siswa (22,03%) mempunyai persepsi kurang positif, 45 siswa (38,14%) mempunyai persepsi cukup positif, 30 siswa (25,42%) mempunyai persepsi positif, dan 9 siswa (7,63%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 38,14%, yaitu pada kategori cukup positif. Dengan demikian persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif.

B. Implikasi Penelitian

Sesuai dengan penemuan dalam penelitian ini, maka implikasi dari penemuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Teori

Fakta yang terkumpul berupa data-data dari siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro sebagai subyek penelitian, ternyata persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan-pernyataan angket yang menyatakan cukup positif. Dengan demikian diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan

sumbangan bagi ilmu pengetahuan pada umumnya, dan pengetahuan olahraga pada khususnya.

2. Praktis

Dengan diketahuinya persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif, dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru penjas, agar dapat menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran dengan baik, benar, tepat, dan menarik, sehingga siswa akan senang mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. Dengan demikian diharapkan siswa akan bergerak sesuai dengan pembelajaran yang diberikan guru, dan secara tidak langsung prestasi pendidikan jasmani siswa akan meningkat.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun demikian masih dirasakan adanya keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari antara lain :

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya. Mereka juga dalam memberikan jawaban tidak

berfikir jernih (hanya asal selesai dan cepat) karena faktor waktu dan pekerjaan.

2. Dalam pengujian validitas dan reliabilitas instrumen terdapat beberapa item yang dinyatakan gugur dan peneliti tidak memperbaikinya, melainkan menghilangkannya. Hal ini dikarenakan mengingat terbatasnya waktu dan biaya.

D. Saran-saran

Sehubungan dengan hasil dari penelitian mengenai persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 2 Bambanglipuro adalah cukup positif, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada Pihak Sekolah

Disarankan kepada pihak sekolah agar menyediakan fasilitas, sarana dan prasarana pendidikan jasmani, sehingga ketika hendak menggunakan media (khususnya media gambar) dalam proses pembelajaran ada. Dengan demikian proses pembelajaran akan lebih menarik dan penyampaian materi akan lebih mudah.

2. Kepada Guru Pendidikan Jasmani SMP Negeri 2 Bambanglipuro

Disarankan kepada guru penjas SMP Negeri 2 Bambanglipuro, agar dapat menggunakan media gambar dengan baik, benar, tepat, dan menarik. Sehingga persepsi siswa terhadap penggunaan media gambar positif, dan siswa lebih mudah memahami materi. Dengan demikian siswa akan senang mengikuti proses pembelajaran penjas di sekolah.

3. Kepada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro

Disarankan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bambanglipuro, agar mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh, salah satunya dengan berpersepsi positif terhadap penggunaan media gambar oleh guru. Hal ini dikarenakan penggunaan media gambar dimaksudkan untuk mempermudah penyampaian materi.

4. Kepada Peneliti Selanjutnya

Disarankan kepada peneliti yang akan datang, agar mengadakan penelitian lanjut tentang persepsi siswa terhadap penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran bolabasket pada khususnya dan pendidikan jasmani pada umumnya, serta menghubungkannya dengan variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Suryobroto. (2001). *Diktat Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Aip Syarifuddin dan Muhadi. (1991). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Ambler V. (1992). *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia
- Amir Hamzah Sulaiman. (1985). *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia
- Arief S. Sadiman dkk. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Atkinson, Atkinson. Hilgard, (1997). *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Erlangga.
- Bimo Walgito. (1997). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kurikulum 2004 SMA Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fatah Syukur. (2006). *Persepsi Mahasiswa Tadris Terhadap Pembelajaran Dosen Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Di Jurusan Tadris Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang*. http://citraedukasi.blogspot.com/2008/01/penelitian_9813.html. diunduh tanggal 7 april 2012
- Harjanto. (1997). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- I. L. Pasaribu dan B. Simandjuntak. (1983). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito
- Irwanto Dkk. (1989). *Buku Panduan Mahasiswa*. Jakarta: Gramedia.
- _____. (1991). *Psikologi Umum Buku Panduan Mahasiswa*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Umum
- Jhon D. Latuhere. (1988). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- J.P. Chaplin. (1997). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Perkasa.









- Miftah Thoha. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grafindo.
- Muhamad Rum. (2006). *Persepsi Putri di SLTP N 1 Wonosari Terhadap Tujuan Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: UNY
- Oemar Hamalik. (1982). *Media pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Oho Graha. (1983). *Seni Rupa Media Pengajaran dengan Kreatifitas*. Jakarta: CV. Karya Ilmiah
- Rina Purnamasari (2011). Skripsi. *Persepsi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sukagumiwang terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran sepakbola*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Soepartono. (2000). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sri Rumini dkk. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Unit Percetakan dan Penerbitan UNY.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wawan S. Suherman. (2001). *Diktat Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : NUR ERLINAWATI
 NIM : 07601241003
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : NUR ROHMAH MUKTIANI, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	24/9 2012	- Buku Pedoman Penulis TA 2011 - Metode Penelitian - Latar belakang	
2	28/9 2012	- Bab I, Tata tulis	
3	24/10 2012	- Benahi & lengkapi BAB II - Buat lustrume	
4.	7/11 2012	- Bab I - IV - Revisi & Buat lustrume & susun prosedur. Instrumen mana?	
5	/ 2012	- Jelaskan yg instrumen? Ijin Penelitian? Revisi Revisi Revisi	
6	14/3 2013	Bab IV ? Susun & Revisi	
7	23/3 2013	Susun lengkap	
8	26/6 2013	Revisi akhir - after jia	

Ketua Jurusan POR,



Drs. Amat Komari, M.Si.
 NIP. 19620422 199001 1 001.



Lampiran 2. Surat Permohonan Ijin dari Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 2276 /UN.34.16/PP/2012 26 Desember 2012
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda. Provinsi DIY
Jl. Malioboro, Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan izin Penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Nur Erlinawati
NIM : 07601241003
Program Studi : PJKR
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 7 Januari s/d 19 Januari 2013
Tempat/Obyek : SMP N 2 Bambanglipuro, Bantul/siswa
Judul Skripsi : Persepsi Siswa Kelas VII Mengenai Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bola Basket Di SMP N 2 Bambanglipuro, Bantul.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Drs. Rumbis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19660824 198601 1 00

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMP N 2 Bambanglipuro
2. Kajur. POR
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.



Lampiran 3. Surat Keterangan Ijin Penelitian dari Provinsi



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/82/V/1/2013

Membaca Surat : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY Nomor : 2276/UN.34.16/PP/2012
Tanggal : 26 Desember 2012 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : NUR ERLINAWATI NIP/NIM : 07601241003
Alamat : Jl. Kolombo No 1 Yogyakarta
Judul : PERSEPSI SISWA KELAS VII MENGENAI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET DI SMP N 2 BAMBANG LIPURO, BANTUL
Lokasi : - Kec. BAMBANG LIPURO, Kota/Kab. BANTUL
Waktu : 04 Januari 2013 s/d 04 April 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 04 Januari 2013
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul c/q Ka. Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Keolahragaan UNY
5. Yang Bersangkutan

Lampiran 4. Surat Keterangan Ijin Penelitian dari Bappeda Bantul



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 34

Menunjuk Surat : Dari : **Sekretariat Daerah** Nomor : **070/82/V/1/2013**
DIY
Tanggal : 04 Januari 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat :

- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada :

Nama : **NUR ERLINAWATI**
P.Tinggi/Alamat : **UNY, KOLOMBO NO 1 YOGYAKARTA**
NIP/NIM/No. KTP : **07601241003**
Tema/Judul Kegiatan : **PERSEPSI SISWA KELAS VII MENGENAI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET DI SMP N 2 BAMBANGLIPURO, BANTUL**
Lokasi : **SMP N 2 BAMBANGLIPURO**
Waktu : Mulai Tanggal : 04 Januari 2013 s/d 04 April 2013
Jumlah Personil :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
- Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
- Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
- Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
- Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
- Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
- Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 07 Januari 2013

A.n. Kepala
Sekretaris,
Ub.
Ka. Subbag Umum



Elis Fitriyati, SIP. MPA
NIP. 19690129 199503 2 003

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul
2. Ka. Kantor Kesbangpolinmas Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Dikdas Kab. Bantul
4. Ka. SMP N 2 Bambanglipuro
5. Yang bersangkutan

Lampiran 5. Surat Keterangan telah melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL

DINAS PENDIDIKAN DASAR

SMP NEGERI 2 BAMBANGLIPURO

Alamat : Sidomulyo Bambanglipuro Bantul, Telp.7490644 Kode Pos 55764

Website : www.smp2bambanglipuro.sch.id, E-mail: admin@smp2bambanglipuro.sch.id

NO : 422 / 340

Yang Bertandatangan dibawah ini :

Nama : Warsito, S, Pd
NIP : 19600603 198303 1025
Pangkat /Golongan : IV a
Jabatan : Kepala Sekola SMP N 2 Bambanglipuro

Menerangkan bahwa :

Nama : Nur Erlinawati
NIM : 07601241003
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Skripsi : Persepsi Siswa Kelas VIII Mengenai Penggunaan Media
Gambar Dalam Pembelajaran Bola Basket Di SMP N 2
Bambanglipuro

Bahwa mahasiswa tersebut diatas benar – benar telah melaksanakan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan baik di SMP N 2 Bambanglipuro, Bantul.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 28 Januari 2013



Warsito, S, Pd

NIP. 19600603 198303 1025

Lampiran 7. Uji coba angket penelitian

UJI COBA ANGKET PENELITIAN

Persepsi Siswa Kelas VIII Mengenai Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bola Basket Di SMP Negeri 2 Bambanglipuro.

A. Identitas responden

Nama siswa :

Kelas :

B. Petunjuk pengisian

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju.

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang menggunakan media gambar		X		

C. Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media gambar yang dipakai memiliki ukuran yang sesuai dengan jumlah siswa.				
2	Media gambar dalam pembelajaran bola basket mudah dipahami.				
3	Media gambar yang digunakan untuk menjelaskan materi dalam proses pembelajaran bola basket menggambarkan teknik yang sulit dipahami.				
4	Media gambar dapat menampilkan gerak yang sederhana sehingga lebih mudah dipahami.				
5	Media gambar menambah rasa tertarik saya mengikuti proses pembelajaran.				
6	Media gambar yang digunakan kurang menarik perhatian siswa				
7	Media gambar membantu siswa menerima materi bola basket dengan jelas.				
8	Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran bola basket kurang bisa mengatasi sikap pasif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran				
9	Saya lebih termotivasi bergerak dalam pembelajaran bola basket dengan adanya media gambar .				

10	Media gambar membantu saya mengatasi keterbatasan daya indra dalam mengikuti pembelajaran bola basket.				
11	Media gambar meningkatkan kecepatan dalam memahami alur gerak.				
12	Prestasi belajar teknik bola basket sulit meningkat karena penggunaan media gambar dalam pembelajaran bola basket				
13	Pemahaman akan materi bola basket bertambah dengan penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran bola basket				
14	Media gambar meningkatkan semangat dalam pembelajaran penjas.				
15	Media gambar melatih daya ingat tentang teknik-teknik dalam bola basket.				
16	Media gambar membantu saya dalam pengendalian emosi.				
17	Media gambar dapat memberikan motivasi terhadap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.				
18	Proses pembelajaran penjas lebih teratur & tertib dengan menggunakan media gambar.				
19	Materi bola basket mudah dipahami dengan menggunakan bantuan media gambar.				
20	Media gambar menumbuhkan rasa senang saya dalam mengikuti pelajaran.				
21	Komunikasi antara guru & siswa dalam pembelajaran menggunakan media gambar terjalin dengan baik.				
22	Kelancaran saat proses pembelajaran semakin bertambah dengan adanya penggunaan media gambar.				
23	Guru sulit dalam menjelaskan materi dengan menggunakan media gambar.				
24	Pemberian contoh oleh guru membuat siswa sulit memahami pembelajaran bola basket.				
25	Guru menggambarkan dengan menggunakan istilah asing yang sulit dipahami.				
26	Guru menggunakan istilah asing dalam menjelaskan materi menggunakan media gambar.				
27	Demonstrasi membuat siswa termotivasi untuk melakukan gerak dengan benar.				
28	Guru dalam menyiapkan media, alat dan				

	fasilitas mengajar sesuai dengan bahan pelajaran yang akan disiapkan.				
29	Bahasa yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi menggunakan media gambar menambahkan rasa tidak senang siswa dalam mengikuti pelajaran.				
30	Posisi guru dalam mengajar strategis dan tidak membelakangi siswa.				
31	Tempat teduh saat diluar kelas dapat meningkatkan konsentrasi mengikuti proses pembelajaran.				
32	Guru menegur jika ada kegaduhan di dalam proses pembelajaran.				
33	Guru mendiamkan saja jika terjadi kegaduhan saat proses pembelajaran berlangsung.				
34	Media gambar membantu guru menggunakan waktu sesuai jam pelajaran yang ada.				
35	Guru mengawali dan mengakhiri pelajaran tepat waktu.				

Lampiran 8. Validitas dan Reliabilitas

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.950	35

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
p1	2.56	.651	25
p2	2.84	.688	25
p3	2.16	.624	25
p4	2.88	.726	25
p5	2.80	.577	25
p6	2.20	.764	25
p7	2.80	.500	25
p8	2.24	.663	25
p9	2.64	.700	25
p10	2.60	.645	25
p11	2.92	.493	25

p12	2.24	.663	25
p13	2.92	.702	25
p14	2.84	.624	25
p15	3.00	.577	25
p16	2.48	.653	25
p17	2.60	.707	25
p18	2.76	.723	25
p19	3.04	.611	25
p20	2.88	.526	25
p21	2.84	.688	25
p22	2.68	.627	25
p23	2.16	.624	25
p24	2.24	.663	25
p25	2.12	.600	25
p26	2.44	.583	25
p27	2.80	.645	25
p28	2.76	.723	25
p29	2.00	.645	25
p30	2.64	.700	25
p31	2.64	.810	25
p32	2.56	.768	25
p33	2.00	.707	25
p34	2.64	.700	25
p35	2.64	.810	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	R tabel Df=N-2 Df=23	Keterangan
p1	88.00	189.083	.591	.948	.396	Valid
p2	87.72	187.043	.668	.948	.396	Valid
p3	88.40	191.917	.450	.949	.396	Valid
p4	87.68	186.393	.665	.948	.396	Valid

p5	87.76	188.190	.730	.947	.396	Valid
p6	88.36	194.657	.228	.952	.396	Tidak Valid
p7	87.76	188.773	.805	.947	.396	Valid
p8	88.32	187.893	.647	.948	.396	Valid
p9	87.92	186.993	.659	.948	.396	Valid
p10	87.96	188.457	.633	.948	.396	Valid
p11	87.64	192.823	.513	.949	.396	Valid
p12	88.32	198.060	.085	.952	.396	Tidak Valid
p13	87.64	190.157	.487	.949	.396	Valid
p14	87.72	191.710	.462	.949	.396	Valid
p15	87.56	194.007	.358	.950	.396	Tidak Valid
p16	88.08	195.577	.224	.951	.396	Tidak Valid
p17	87.96	187.207	.640	.948	.396	Valid
p18	87.80	183.833	.802	.947	.396	Valid
p19	87.52	188.843	.647	.948	.396	Valid
p20	87.68	187.310	.868	.947	.396	Valid
p21	87.72	187.460	.645	.948	.396	Valid
p22	87.88	189.027	.619	.948	.396	Valid
p23	88.40	194.333	.308	.950	.396	Tidak Valid
p24	88.32	192.810	.371	.950	.396	Tidak Valid
p25	88.44	192.173	.454	.949	.396	Valid
p26	88.12	191.110	.536	.949	.396	Valid
p27	87.76	188.023	.658	.948	.396	Valid
p28	87.80	186.583	.657	.948	.396	Valid
p29	88.56	190.090	.538	.949	.396	Valid
p30	87.92	184.160	.813	.947	.396	Valid
p31	87.92	183.327	.734	.947	.396	Valid
p32	88.00	183.583	.765	.947	.396	Valid
p33	88.56	190.507	.465	.949	.396	Valid
p34	87.92	183.577	.845	.946	.396	Valid
p35	87.92	182.743	.762	.947	.396	Valid

Lampiran 9. Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN

Persepsi Siswa Kelas VIII Mengenai Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bola Basket Di SMP Negeri 2 Bambanglipuro.

A. Identitas responden

Nama siswa :

Kelas :

B. Petunjuk pengisian

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju.

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang menggunakan media gambar		X		

C. Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media gambar yang dipakai memiliki ukuran yang sesuai dengan jumlah siswa.				
2	Media gambar dalam pembelajaran bola basket mudah dipahami.				
3	Media gambar yang digunakan untuk menjelaskan materi dalam proses pembelajaran bola basket menggambarkan teknik yang sulit dipahami.				
4	Media gambar dapat menampilkan gerak yang sederhana sehingga lebih mudah dipahami.				
5	Media gambar menambah rasa tertarik saya mengikuti proses pembelajaran.				
6	Media gambar membantu siswa menerima materi bola basket dengan jelas.				
7	Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran bola basket kurang bisa mengatasi sikap pasif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran				
8	Saya lebih termotivasi bergerak dalam pembelajaran bola basket dengan adanya media gambar .				
9	Media gambar membantu saya mengatasi				

	keterbatasan daya indra dalam mengikuti pembelajaran bola basket.				
10	Media gambar meningkatkan kecepatan dalam memahami alur gerak.				
11	Pemahaman akan materi bola basket bertambah dengan penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran bola basket				
12	Media gambar meningkatkan semangat dalam pembelajaran penjas.				
13	Media gambar dapat memberikan motivasi terhadap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.				
14	Proses pembelajaran penjas lebih teratur & tertib dengan menggunakan media gambar.				
15	Materi bola basket mudah dipahami dengan menggunakan bantuan media gambar.				
16	Media gambar menumbuhkan rasa senang saya dalam mengikuti pelajaran.				
17	Komunikasi antara guru & siswa dalam pembelajaran menggunakan media gambar terjalin dengan baik.				
18	Kelancaran saat proses pembelajaran semakin bertambah dengan adanya penggunaan media gambar.				
19	Guru menggambarkan dengan menggunakan istilah asing yang sulit dipahami.				
20	Guru menggunakan istilah asing dalam menjelaskan materi menggunakan media gambar.				
21	Demonstrasi membuat siswa termotivasi untuk melakukan gerak dengan benar.				
22	Guru dalam menyiapkan media, alat dan fasilitas mengajar sesuai dengan bahan pelajaran yang akan disiapkan.				
23	Bahasa yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi menggunakan media gambar menambahkan rasa tidak senang siswa dalam mengikuti pelajaran.				
24	Posisi guru dalam mengajar strategis dan tidak membelakangi siswa.				
25	Tempat teduh saat diluar kelas dapat meningkatkan konsentrasi mengikuti proses pembelajaran.				
26	Guru menegur jika ada kegaduhan di dalam				

	proses pembelajaran.				
27	Guru mendiadakan saja jika terjadi kegaduhan saat proses pembelajaran berlangsung.				
28	Media gambar membantu guru menggunakan waktu sesuai jam pelajaran yang ada.				
29	Guru mengawali dan mengakhiri pelajaran tepat waktu.				

Lampiran 10. Frekuensi data

Frequencies

Statistics

persepsi

N	Valid	118.00
	Missing	.00
	Mean	83.54
	Median	83.00
	Mode	82.00
	Std. Deviation	4.82
	Variance	23.28
	Minimum	69.00
	Maximum	94.00

persepsi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 69	1	.8	.8	.8
73	2	1.7	1.7	2.5
74	1	.8	.8	3.4
75	1	.8	.8	4.2
76	3	2.5	2.5	6.8
77	4	3.4	3.4	10.2
78	6	5.1	5.1	15.3
79	3	2.5	2.5	17.8
80	6	5.1	5.1	22.9
81	7	5.9	5.9	28.8
82	19	16.1	16.1	44.9
83	11	9.3	9.3	54.2
84	8	6.8	6.8	61.0
85	7	5.9	5.9	66.9
86	8	6.8	6.8	73.7
87	7	5.9	5.9	79.7
88	3	2.5	2.5	82.2
89	4	3.4	3.4	85.6
90	8	6.8	6.8	92.4
91	3	2.5	2.5	94.9
92	2	1.7	1.7	96.6

93	2	1.7	1.7	98.3
94	2	1.7	1.7	100.0
Total	118	100.0	100.0	

persepsi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat kurang positif	8	6.8	6.8	6.8
kurang positif	26	22.0	22.0	28.8
cukup positif	45	38.1	38.1	66.9
positif	30	25.4	25.4	92.4
sangat positif	9	7.6	7.6	100.0
Total	118	100.0	100.0	

Frequencies

Statistics

		faktor internal	memperjelas penyampaian materi	penyampaian materi secara logis dan sistematis	menambah kemampuan memahami materi	meningkatkan prestasi
N	Valid	118	118	118	118	118
	Missing	0	0	0	0	0
	Mean	35.2627	11.5847	8.6780	5.8559	9.1441
	Median	35.0000	11.0000	9.0000	6.0000	9.0000
	Mode	35.00	11.00	8.00	6.00	9.00
	Std. Deviation	2.78097	1.26306	1.05313	.67019	1.14932
	Variance	7.734	1.595	1.109	.449	1.321
	Minimum	27.00	7.00	6.00	4.00	6.00
	Maximum	42.00	16.00	12.00	8.00	12.00

Frequency Table

faktor internal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	27	1	.8	.8	.8
	29	1	.8	.8	1.7
	30	3	2.5	2.5	4.2
	31	5	4.2	4.2	8.5
	32	6	5.1	5.1	13.6
	33	8	6.8	6.8	20.3
	34	20	16.9	16.9	37.3
	35	27	22.9	22.9	60.2
	36	16	13.6	13.6	73.7
	37	8	6.8	6.8	80.5
	38	10	8.5	8.5	89.0
	39	2	1.7	1.7	90.7
	40	6	5.1	5.1	95.8
	41	1	.8	.8	96.6
	42	4	3.4	3.4	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

memperjelas penyampaian materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	.8	.8	.8
	9	1	.8	.8	1.7
	10	15	12.7	12.7	14.4
	11	45	38.1	38.1	52.5
	12	33	28.0	28.0	80.5
	13	17	14.4	14.4	94.9
	14	2	1.7	1.7	96.6
	15	3	2.5	2.5	99.2
	16	1	.8	.8	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

penyampaian materi secara logis dan sistematis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	3	2.5	2.5	2.5
	7	6	5.1	5.1	7.6
	8	45	38.1	38.1	45.8

9	44	37.3	37.3	83.1
10	13	11.0	11.0	94.1
11	6	5.1	5.1	99.2
12	1	.8	.8	100.0
Total	118	100.0	100.0	

menambah kemampuan memahami materi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	2	1.7	1.7	1.7
5	28	23.7	23.7	25.4
6	75	63.6	63.6	89.0
7	11	9.3	9.3	98.3
8	2	1.7	1.7	100.0
Total	118	100.0	100.0	

meningkatkan prestasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 6	2	1.7	1.7	1.7
7	9	7.6	7.6	9.3
8	10	8.5	8.5	17.8
9	62	52.5	52.5	70.3
10	24	20.3	20.3	90.7
11	6	5.1	5.1	95.8
12	5	4.2	4.2	100.0
Total	118	100.0	100.0	

Frequency Table

faktor internal

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat kurang positif	10	8.5	8.5	8.5
kurang positif	14	11.9	11.9	20.3
cukup positif	63	53.4	53.4	73.7
positif	20	16.9	16.9	90.7
sangat positif	11	9.3	9.3	100.0

faktor internal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat kurang positif	10	8.5	8.5	8.5
	kurang positif	14	11.9	11.9	20.3
	cukup positif	63	53.4	53.4	73.7
	positif	20	16.9	16.9	90.7
	sangat positif	11	9.3	9.3	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

memperjelas penyampaian materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat kurang positif	2	1.7	1.7	1.7
	kurang positif	15	12.7	12.7	14.4
	cukup positif	78	66.1	66.1	80.5
	positif	17	14.4	14.4	94.9
	sangat positif	6	5.1	5.1	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

penyampaian materi secara logis dan sistematis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat kurang positif	9	7.6	7.6	7.6
	kurang positif	45	38.1	38.1	45.8
	cukup positif	44	37.3	37.3	83.1
	positif	13	11.0	11.0	94.1
	sangat positif	7	5.9	5.9	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

menambah kemampuan memahami materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat kurang positif	2	1.7	1.7	1.7
	kurang positif	28	23.7	23.7	25.4
	cukup positif	75	63.6	63.6	89.0
	sangat positif	13	11.0	11.0	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

meningkatkan prestasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat kurang positif	11	9.3	9.3	9.3
	kurang positif	10	8.5	8.5	17.8
	cukup positif	62	52.5	52.5	70.3
	positif	24	20.3	20.3	90.7
	sangat positif	11	9.3	9.3	100.0
Total		118	100.0	100.0	

Frequencies

		Statistics				
		faktor eksternal	mengorganisasikan media, alat dan fasilitas	penggunaan bahasa yang komunikatif	memperlancar proses pembelajaran & penguasaan kelas	menggunakan waktu secara efektif
N	Valid	118	118	118	118	118
	Missing	0	0	0	0	0
	Mean	48.2797	12.1610	10.4576	19.5169	6.1441
	Median	48.0000	12.0000	10.0000	19.0000	6.0000
	Mode	48.00	12.00	10.00	19.00	6.00
	Std. Deviation	2.82808	1.38348	1.33105	1.43064	.93622
	Variance	7.998	1.914	1.772	2.047	.877
	Minimum	42.00	8.00	7.00	16.00	2.00
	Maximum	55.00	15.00	15.00	23.00	8.00

Frequency Table

		faktor eksternal			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	42	1	.8	.8	.8
	43	4	3.4	3.4	4.2
	44	5	4.2	4.2	8.5
	45	13	11.0	11.0	19.5
	46	7	5.9	5.9	25.4
	47	18	15.3	15.3	40.7
	48	19	16.1	16.1	56.8
	49	12	10.2	10.2	66.9
	50	10	8.5	8.5	75.4
	51	11	9.3	9.3	84.7
	52	9	7.6	7.6	92.4
	53	6	5.1	5.1	97.5
	54	2	1.7	1.7	99.2
	55	1	.8	.8	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

mengorganisasikan media, alat dan fasilitas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	3	2.5	2.5	2.5
	10	9	7.6	7.6	10.2
	11	15	12.7	12.7	22.9
	12	53	44.9	44.9	67.8
	13	18	15.3	15.3	83.1
	14	14	11.9	11.9	94.9
	15	6	5.1	5.1	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

penggunaan bahasa yang komunikatif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	.8	.8	.8
	8	6	5.1	5.1	5.9
	9	16	13.6	13.6	19.5
	10	43	36.4	36.4	55.9
	11	30	25.4	25.4	81.4
	12	15	12.7	12.7	94.1
	13	4	3.4	3.4	97.5
	14	2	1.7	1.7	99.2
	15	1	.8	.8	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

penggunaan bahasa yang komunikatif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	.8	.8	.8
	8	6	5.1	5.1	5.9
	9	16	13.6	13.6	19.5
	10	43	36.4	36.4	55.9
	11	30	25.4	25.4	81.4
	12	15	12.7	12.7	94.1
	13	4	3.4	3.4	97.5
	14	2	1.7	1.7	99.2
	15	1	.8	.8	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

memperlancar proses pembelajaran & penguasaan kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	2	1.7	1.7	1.7
	17	2	1.7	1.7	3.4
	18	21	17.8	17.8	21.2
	19	43	36.4	36.4	57.6
	20	26	22.0	22.0	79.7
	21	12	10.2	10.2	89.8
	22	6	5.1	5.1	94.9
	23	6	5.1	5.1	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

menggunakan waktu secara efektif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	.8	.8	.8
	4	3	2.5	2.5	3.4
	5	15	12.7	12.7	16.1
	6	67	56.8	56.8	72.9
	7	22	18.6	18.6	91.5
	8	10	8.5	8.5	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Frequency Table

faktor eksternal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat kurang positif	10	8.5	8.5	8.5
	kurang positif	20	16.9	16.9	25.4
	cukup positif	49	41.5	41.5	66.9
	positif	30	25.4	25.4	92.4
	sangat positif	9	7.6	7.6	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

mengorganisasikan media, alat dan fasilitas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat kurang positif	12	10.2	10.2	10.2
	kurang positif	15	12.7	12.7	22.9
	cukup positif	53	44.9	44.9	67.8
	positif	32	27.1	27.1	94.9
	sangat positif	6	5.1	5.1	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

penggunaan bahasa yang komunikatif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat kurang positif	7	5.9	5.9	5.9
	kurang positif	16	13.6	13.6	19.5
	cukup positif	73	61.9	61.9	81.4
	positif	15	12.7	12.7	94.1
	sangat positif	7	5.9	5.9	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

memperlancar proses pembelajaran & penguasaan kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat kurang positif	4	3.4	3.4	3.4
	kurang positif	21	17.8	17.8	21.2
	cukup positif	69	58.5	58.5	79.7
	positif	12	10.2	10.2	89.8
	sangat positif	12	10.2	10.2	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

menggunakan waktu secara efektif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat kurang positif	4	3.4	3.4	3.4
	kurang positif	15	12.7	12.7	16.1
	cukup positif	67	56.8	56.8	72.9
	positif	22	18.6	18.6	91.5
	sangat positif	10	8.5	8.5	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

No.	Item Pernyataan																													Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
1	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	91
2	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	88
3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	90
4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	90
5	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	90
6	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	90
7	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	90
8	2	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	2	3	3	89
9	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	4	3	3	86
10	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	2	3	3	84
11	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	1	2	3	82
12	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	1	4	3	3	1	3	3	84
13	3	3	2	4	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	1	1	2	4	2	4	4	4	1	3	4	77
14	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	1	3	3	2	3	3	3	1	2	3	82
15	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	1	3	4	83
16	2	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	1	3	4	3	1	3	3	4	1	3	4	90
17	4	3	2	3	4	4	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	4	3	2	2	3	81
18	3	4	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	4	3	1	4	4	3	2	4	3	85
19	3	3	2	3	3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	81
20	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	4	4	2	4	4	80
21	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
22	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	79

23	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	82
24	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
25	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
26	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	4	80
27	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	1	3	3	78
28	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	85
29	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	83
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87
31	2	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	92
32	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	80
33	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
34	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
35	4	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	86
36	3	3	1	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3		1	3	4	3	2	3	4	85
37	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
38	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	1	4	4	2	4	3	3	79
39	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	86
40	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	88
41	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
42	1	4	3	3	4	4	1	2	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3	4	1	3	4	4	4	4	1	89
43	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
44	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	83
45	3	2	2		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2		3	3	2	3	3	3	2	3	3	76
46	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	91
47	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	78

48	3	3	1	4	3	4	2	3	2		4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	78
49	3	3	1	4	3	4	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	82
50	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	82
51	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	78
52	3	4	2	3	3	4	1	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	3	4	4	1	3	3	3	1	4	3	86
53	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
54	3	3	2	3	2	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	73
55	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
56	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
57	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	84
58	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
59	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	82
60	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3	4	2	4	4	4	3	2	2	3	4	2	1	4	4	3	1	4	4	93
61	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	2	4	2	1	4	4	3	1	4	4	94
62	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	81
63	3	4	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	81
64	4	4	3	3	3	3	2	4	2	3	4	3	3	2	4	3	3	4	1	2	2	3	3	4	3	2	3	4	3	87
65	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	76
66	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	78
67	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	79
68	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	2	1	1	3	3	2	3	3	3	1	3	3	81
69	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	2	3	4	2	1	4	3	1	4	4	93
70	3	4	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	1	3	3	2	3	2	3	1	3	3	80
71	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	2	3	4	2	1	3	2	3	3	1	89
72	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	81

73	3	4	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	2	3	4	2	1	2	3	4	3	3	90	
74	3	4	2	3	4	4	1	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	1	4	3	1	1	4	4	2	1	4	4	89	
75	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	4	77	
76	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	1	4	4	1	3	4	3	1	3	4	85	
77	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	80	
78	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	1	4	4	80	
79	2	3	2	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	4	4	2	3	3	3	1	3	3	91	
80	2	4	1	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	4	2	4	4	4	1	3	4	94	
81	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	1	4	4	4	1	4	4	84	
82	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	2	4	4	3	2	3	4	92	
83	3	4	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	4	2	2	3	2	2	3	4	1	4	2	4	1	2	4	82	
84	3	3	2	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	1	3	3	3	1	4	4	87	
85	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	74	
86	2	4	2	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	4	4	1	1	1	4	1	4	4	4	1	4	4	83	
87	2	3	1	4	4	4	4	3	2	1	3	2	2	2	4	2	2	4	1	1	1	4	1	4	4	4	1	4	4	78	
88	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	85
89	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	87	
90	2	3	2	4	3	4	2	3	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	1	1	4	3	3	3	4	3	1	3	4	86	
91	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	1	1	4	3	3	3	3	4	1	2	3	73	
92	2	4	1	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	2	1	3	4	4	1	1	4	3	3	4	3	4	1	2	3	85	
93	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	3	1	1	4	3	3	3	3	4	1	1	3	69	
94	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	83	
95	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	4	2	4	4	4	1	3	4	86	
96	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	3	2	3	77	
97	3	3	2	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	1	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	84	

98	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	1	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	83
99	3	4	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	4	2	4	4	4	1	3	4	86	
##	2	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	83	
##	2	3	4	4	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	1	3	3	84	
##	3	4	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4	1	3	3	88	
##	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	1	1	3	4	2	3	3	4	1	3	3	83	
##	3	4	1	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	84	
##	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	1	3	3	83	
##	3	4	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	1	1	3	4	2	3	4	4	1	3	3	86	
##	3	3	2	4	4	4	2	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3	1	1	3	4	1	4	3	4	1	1	4	87	
##	4	3	3	3	2	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	84	
##	4	3	2	3	2	4	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	85	
##	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	81	
##	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	75	
##	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	83	
##	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	2	3	83	
##	2	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	2	2	4	2	3	2	3	2	4	3	87	
##	2	4	2	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	90	
##	2	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	1	1	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	1	1	76	
##	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	77	
##	3	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	4	3	2	4	4	2	1	3	4	87	

Lampiran 12. Silabus

KELAS : VIII
TAHUN PELAJARAN : 2010/2011

SEMESTER	POKOK BAHASAN	ALOKASI WAKTU	KETERANGAN
1	1. PERMAINAN DAN OLAHRAGA 1.1 Bola basket 1.2 Bulu tangkis 1.3 Lari jarak menengah 1.4 Tolak peluru gaya menyamping 1.5 Lompat jauh gaya melenting 1.6 Pencak silat	4	
	2. KEBUGARAN JASMANI 3. SENAM LANTAI 4. SENAM IRAMA 5. RENANG GAYA BEBAS 6. KESEHATAN	2	
	Ulangan Harian Cadangan / Pengayaan Porsenitas, Persiapan Rapor Ulangan Umum		
	JUMLAH		
2	1. PERMAINAN DAN OLAHRAGA 1.1 Sepak bola 1.2 Bola volley 1.3 Bulu tangkis 1.4 Tennis meja 1.5 Lompat jauh gaya melenting 1.6 Pencak silat		
	2. KEBUGARAN JASMANI 3. SENAM LANTAI 4. SENAM IRAMA 5. RENANG GAYA BEBAS 6. PENJELAJAHAN SEKITAR SEKOLAH 7. KESEHATAN		
	Ulangan Harian Cadangan / Pengayaan Porsenitas, Persiapan Rapor Ulangan Umum		
	JUMLAH		

<ul style="list-style-type: none"> passing atas dan bawah Variasi dan kombinasi teknik dasar passing atas, bawah dan smash tanpa awalan Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> passing atas dan bawah Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing atas, bawah dan smash tanpa awalan Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi Kognisi : Mengetahui teknik – teknik passing dan smash Afeksi : Dapat bekerjasama dengan teman dalam kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Tes lisan Daftar pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> tanpa awalan Tes variasi dan kombinasi passing atas, bawah dan smash tanpa awalan Sebutkan jenis – jenis smash Observasi terhadap sikap kerjasama 		
<p>Permainan Bola Basket</p> <ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi teknik dasar passing, menggiring, shooting, dan lay-up shoot Kombinasi teknik dasar menggiring, shooting (dengan dua tangan dari atas depan kepala) dan lay-up shoot Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing, menggiring, shooting, dan lay-up shoot 	<ul style="list-style-type: none"> Psikomotor : Melakukan variasi teknik dasar passing (dada, pantul dan dari atas kepala) dan lay-up shoot Melakukan kombinasi teknik dasar menggiring, shooting (dengan dua tangan dari atas depan kepala) dan lay up shoot Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi Kognisi : Mengetahui teknik – teknik dasar bola basket yang lain Afeksi : Dapat bekerjasama dengan teman dalam kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Unjuk Kerja Uji Petik Kerja Produk 	<ul style="list-style-type: none"> Lakukan kombinasi passing, menggiring, shooting, lay-up shoot 	6x40 mnt 3xTTM	
			<ul style="list-style-type: none"> Tes lisan Daftar pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> Jelaskan mengenai lay – up shoot, penalty shoot Observasi terhadap sikap kerjasama 		

Lampiran 13. Foto Dokumentasi



media gambar melakukan dribble



media gambar melakukan *Shooting*



Gambar saat melakukan shooting ke ring

Lampiran 14. RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Nama Sekolah : SMP N 2 Bambanglipuro
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester : VIII/1
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

I. Standar Kompetensi : 1. Mempraktikkan teknik dasar permainan bola basket dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

II. Kompetensi Dasar : 1.1 melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar *passing*, menggiring, *shooting*, dan *lay up*

III. Indikator : **Aspek Psikomotor**

- Melakukan variasi teknik dasar *passing* , *lay up* dan *shoot*.

- Melakukan kombinasi teknik dasar menggiring bola

Aspek Kognitif

- Mengetahui teknik- teknik dasar bola basket yang lain

Aspek Afektif

- Dapat bekerjasama dengan teman dalam kelompok

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat melakukan teknik dasar *passing*, menggiring bola dengan baik.
2. Peserta didik dapat melakukan *lay up dan shooting* dengan yang benar.
3. Dapat memahami media Gambar yang diajarkan.

V. Materi pembelajaran

- Menggiring bola (*dribble*):

Cara melakukannya :

- Tangan memegang bola dengan ruas jari yang merenggang, atau tidak telapak tangan.

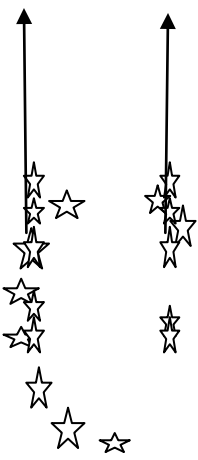
- Kemudian bola dipantulkan tidak boleh melebihi dada.
- Melakukan *Shooting*
 - Shooting dari depan kepala
 - shooting dengan kedua tangan
- Melakukan *Lay up*
 - Dua Langkah kaki kanan, kiri dan ketiga angkat,
 - Dengan bola di pantulkan kemudian melangkah kaki kanan, kiri dan angkat kaki kanan, kemudian masukkan bola ke ring.

VI. Metode pembelajaran

CTL (Contextual teaching and Learning)

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Uraian kegiatan pembelajaran	GAMBAR	Alokasi waktu	Keterangan	Pendidikan karakter
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Guru membariskan peserta didik 4 bersaf dengan jarak $\frac{1}{2}$ lengan dan dihitung jumlahnya, dipimpin berdoa, dan presensi.</p> <p>b. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menanyakan sudah sarapan belum, memberi tahu materi hari ini, bagaimana cara berlari - Guru memperkenalkan bola basket dan teknik dasar bola basket 	<p>XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX</p> <p style="text-align: center;">G</p>	+/- 10 menit	<p>Untuk mengecek peserta didik dan kondisi para peserta didik.</p> <p>Supaya peserta</p>	<p>Nilai kerja sama, menghagai, semangat dan percaya diri.</p>

2.	<p><i>Penutup (pendinginan)</i> <i>(konfirmasi)</i></p> <p>-Peserta didik membentuk lingkaran,kemudian saling pijat-pijatan.sambil berputar.</p> <p>-Peserta didik dibariskan 3-4 bershaf, berhitung, evaluasi (konfirmasi, bertanya dan peserta didik yang menjawab,serta guru menguatkan)</p> <p>Berdoa ,</p> <p>Mengisi Angket Penelitian</p>		+/- 60 menit		
----	---	---	--------------	--	--

Pendinginan ini bertujuan untuk melemaskan otot-otot yang tegang sehabis melakukan aktivitas agar tidak terjadi kram atau keseleo.